2'99€ 200 JUEGOS COMENTADOS | TODO POKéMON | 500 TRUCOS
REVISTA OFICIAL: GAMECUBE | GB ADVANCE | NINTENDO DS

Nintendo® Acción

¡LOS PRÓXIMOS ÉXITOS PARA TU CONSOLA!

- NEW SUPER MARIO BROS.
- BRAIN TRAINING
- SPLINTER CELL
- POKéMON RANGER
- ZELDA DS
- DIDDY KONG DS

GUÍA DE TRUCOS

- METROID PRIME HUNTERS
- ANIMAL CROSSING

¡TE DESAFÍAN EN NINTENDO DS, GC Y GBA!

PONTE AL VOLANTE DE LOS «CARS»

¡Llegan las carreras más explosivas!

Nº 164 JULIO 2006
8 424094 810024 00164

TODAS LAS NOVEDADES DE LA FERIA E3

¡ALUCINA CON Wii!

MARIO GALAXY


SMASH BROS. BRAWL


ZELDA: TWILIGHT PRINCESS


SONIC WILD FIRE












SQUARE ENIX

VENCE TU LADO OSCURO

¡El Reino de Baron está amenazado por siniestras fuerzas!
No te dejes conquistar por la llamada del mal y emprende la aventura para devolver la luz al mundo. Resucita un legendario FINAL FANTASY, con nuevas armas, nuevos enemigos y emocionantes nuevas mazmorras que harán arrodillarse incluso a los aventureros más duros.
Saca el héroe que llevas dentro.

FINAL FANTASY IV ADVANCE
Sólo para Game Boy.



GAME BOY ADVANCE™
www.nintendo.es

© 1991, 2005, 2006 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. ILLUSTRATION © 2005 YOSHITAKA AMANO. FINAL FANTASY, SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks of Square Enix Co., Ltd. TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2006 NINTENDO.

SUMARIO

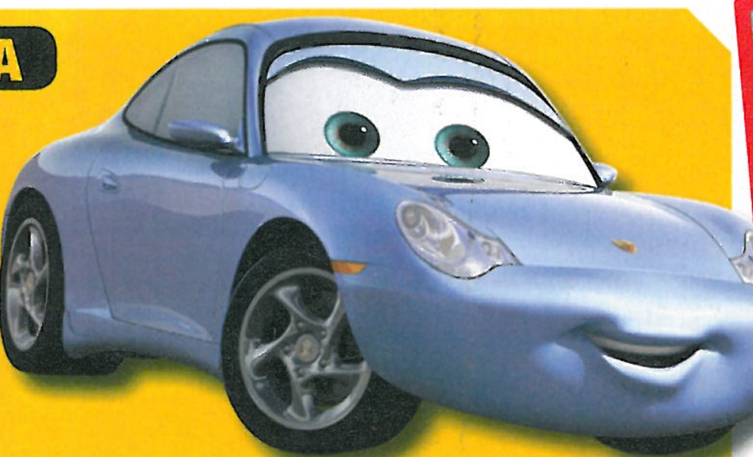
Nº 164 JULIO 2006

PORTADA

CARS, ¡a correr en Nintendo!

¡Coches con mucha vida!

PÁGINA 34





NOVEDAD

BRAIN TRAINING activa tu cerebro

¿Quieres ser más joven?

PÁGINA 50



GUÍA DE TRUCOS

Cómo sobrevivir a METROID PRIME HUNTERS

Primera entrega de la guía paso a paso, con claves para arrasar hasta el nivel 4.

PÁGINA 62

PREVIEW

¡La revolución de las plataformas para DS se llama MARIO BROS.!

Descubre todos los secretos del juego más esperado para tu DS.

PÁGINA 30

REPORTAJE

Los mejores juegos para Wii y DS de la feria E3 2006

Especial E3, con 16 páginas en las que verás los nuevos bombazos para DS y Wii.

PÁGINA 12





Mario y compañía vuelven con sus peculiares gráficos

«SUPER PAPER MARIO», UN CÓMIC ANIMADO EN GC

Mario regresa a GameCube en plena forma "papiroflexica", con un nuevo juego que mezclará los gráficos 2D y 3D como nunca habías visto.

La sorprendente saga «Paper Mario» volverá a pasearse en breve por nuestras GameCube con «Super Paper Mario». Esta nueva aventura, que Nintendo acaba de presentar en el E3, vuelve a recuperar el peculiar estilo de juego de la anterior entrega, **mezclando plataformas y RPG a partes iguales con gráficos 2D y 3D.** Pero precisamente será la parte gráfica la que romperá todos los moldes. Como bien podéis ver en las imágenes, al "look" de papel que ya lucía le han añadido unos graficazos que te sorprenderán, mezclando las plataformas en 2D con caminos 3D que continúan hasta más allá del horizonte.

Siguiendo con las novedades, esta vez Mario no estará solo frente a la épica aventura que se le presenta. **Peach y Bowser le echarán una mano,** lo que quiere decir que podremos controlarlos durante el juego, aunque no podremos cambiarlos a nuestro antojo en mitad de la partida. Cada uno de ellos tendrá unas habilidades únicas que nos permitirán avanzar por caminos imposibles de alcanzar por cualquiera de los otros dos personajes, así que habrá que utilizar el coco para no quedarse atascado en algún nivel.

Como buena aventura RPG, **la exploración será vital,** así que nos tocará hablar con todos los habitantes del mundo fantástico en el que se desarrolla el juego para descubrir todos los secretos que esconde (que serán muchos).

El **sistema de combates por turnos y con ítems** será el mismo que ya pudimos probar en la anterior entrega, con la intervención añadida del "público".

Mario y compañía están listos para lanzarse a la aventura de nuevo y llegarán a tu GameCube a partir de octubre de este año. Echa un ojo a las pantallas y dinos: ¿no te lo llevarías a casa ya mismo?



Un nuevo estilo. *Vas a flipar con la puesta en escena del juego. Plataformas con aspecto 3D que dan una sensación de profundidad total, combinadas con avance lateral.*

¡SALUDA AL CACHORRO DE DÁLMATA, ENTRENADOR!

Nintendo lanza una nueva edición de su famoso juego de los perrillos.

¡Aviso a todos los fans de «Nintendogs»! Desde el **16 de Junio** podéis encontrar en las tiendas una nueva edición de vuestro juego favorito: **«Nintendogs Dálmata».**

Dentro del juego nos esperan las mismas posibilidades que lo han convertido en un éxito de ventas, y de hecho la jugabilidad será la misma. Lo que pasa es que en la edición Dálmata podremos jugar con **20 razas diferentes,** entre ellas los bonitos dálmatas y tres nuevas que no estaban en los cartuchos anteriores (¡esto sí que es una sorpresa!). Desde el principio podremos elegir entre uno de estos dálmatas y cinco perrillos de los favoritos del resto de versiones.



El dálmata es el principal protagonista de esta versión.

Dálmata en DS Lite. *Un bonito conjunto. La consola blanca, nítida y luminosa, lo mejor para jugar el nuevo Nintendogs.*

Mario y amigos. Por primera vez en la saga, Mario se dejará acompañar por dos de los personajes favoritos del mundo Nintendo. Peach y Bowser compartirán protagonismo dentro de este «Super Paper Mario», lo que dará más variedad al juego. Pero eso sí, no podremos intercambiarlos.

¿Cómo se juega? *Será una bonita mezcla entre plataformas y elementos de RPG a lo largo de 8 grandes mundos, cargados de puzzles, trampas e items.*

Habilidades de papel. *Cada personaje (Mario, Peach, Bowser) usará sus habilidades, pero no podremos intercambiarlos durante el juego.*

¡Explora! *Pues sí, tendrás que buscar y rebusca bien a lo largo de las fases para no perderte ningún detalle. Así además alucinarás con los detalles de los decorados.*

LARA CROFT SE LUCIRÁ EN EL NUEVO «TOMB RAIDER» PORTÁTIL

En octubre, nos meteremos en el bolsillo la última genialidad de nuestra aventurera favorita.

Ya lo anunciamos hace un par de meses, y ahora por fin podemos enseñaros unas cuantas imágenes, para que veáis lo chulo que va a quedar. Hablamos, claro, de las versiones para GBA y DS de «Tomb Raider: Legend». En ellas tomaremos el control de Lara Croft a lo largo de **8 enormes niveles** en los nos ofrecerá **toneladas de acción, exploración y plataformas.**

Cada versión tendrá sus características propias. La de Nintendo DS, por ejemplo, se desarrollará en semi-3D: los escenarios son en 3D, pero el desplazamiento es lateral y en profundidad. Además, en DS disfrutaremos de **videos inéditos** que nos narran la aventura de Lara. La versión Game Boy no se quedará corta y nos traerá un **plataformas aventurero** similar en desarrollo a las entregas anteriores. En Octubre te meterás a Lara en el bolsillo.



¡Arqueología preciosista! *La nueva aventura de Lara Croft lucirá este inmejorable aspecto en tu Nintendo DS.*

NOTICIAS



¡Tortas sin más rodeos! *El modo multi será rápido y emocionante.*

CONVIÉRTETE EN TODO UN NINJA CON «TENCHU DS»

Nintendo nos traerá el Japón feudal más emocionante para DS.

Si siempre has querido ser un ninja, se acerca tu oportunidad. «Tenchu: Dark Secret» te meterá en la piel de uno de los ninjas protectores de la princesa, y como tal recorrerás **más de 40 niveles** poniendo en práctica todas tus técnicas ninja mientras sorprendes a los asesinos que quieren acabar con tu "chica". Además de un emocionante **modo multijugador** local, con «Tenchu DS» podremos **construir nuestras propias armas** para luego venderlas o cambiarlas con cualquier jugador del mundo a través de conexión Wi-Fi.

Ataca desde las sombras. *En este «Tenchu DS» lo que importará será ser sigiloso. Saber movernos ágilmente y sorprender al enemigo será esencial.*

NINTENDATA

16.600.000 Game Boy ¡Es el increíble número de portátiles que Nintendo puso en las tiendas entre abril de 2005 y marzo de 2006! Contamos los tres modelos: GB Advance, GBA SP y GB Micro.

900.000 «New Super Mario Bros.» se han vendido en Japón en tan sólo cuatro días. ¡Mario está barriendo en DS!

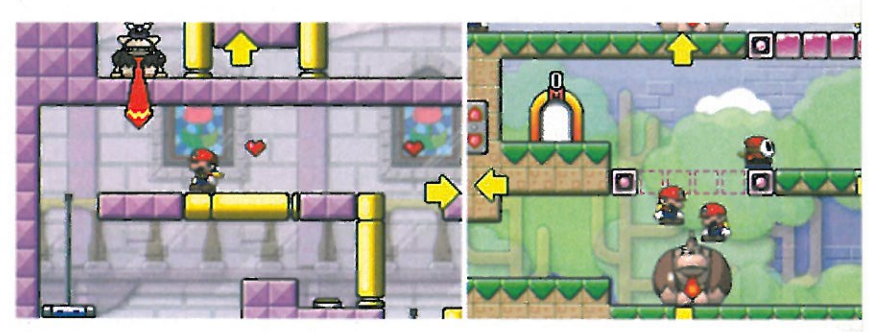
6.000.000 de Wii llegarán a las tiendas de todo el mundo desde su lanzamiento hasta marzo de 2007. Palabra de Nintendo.

3.000.000 de «Animal Crossing» para Nintendo DS se han vendido ya en todo el mundo. ¡Otro récord fulminado!

LANZAR BARRILES ESTÁ DE MODA CON «MARIO vs. DK 2»

El clásico renovado llegará a tu DS en octubre, cargadito de novedades.

La segunda entrega de «Mario vs. DK» llegará a DS repleta de diversión de la buena. Donkey ha secuestrado a Pauline (la chica del arcade «Donkey Kong» de 1981), y Mario deberá salvarla. ¿Cómo lo hará? Saltando plataformas mientras evita los enemigos y obstáculos que le lance DK y, de paso, pillando todos los **mini-Marios ocultos** de cada escenario. El juego incluirá además un editor de niveles con el que luego ponerte a prueba. Una de las novedades más llamativas es la compatibilidad con conexión **Wi-Fi,** con lo que podremos compartir los niveles que hayamos creado, descargar otros nuevos, comparar puntuaciones con el resto del mundo y acceder a sorpresas exclusivas.



No creas que Mario salvará a Pauline solo con tu destreza dactilar, también deberás usar la cabeza, como en la 1ª parte, para conseguir llevar a todos los mini-Mario a la puerta.

¡EL DRAGONCILLO MORADO VOLARÁ EN TUS NINTENDO!

«The Legend of Spyro» narrará el origen de este peculiar héroe plataformero.

Spyro, el dragón más famoso de los videojuegos, volverá pronto a nuestras consolas en **«The Legend of Spyro: A New Beginning»**. En esta nueva aventura para Nintendo DS, GameCube y Game Boy, descubriremos cuál es **el verdadero y sorprendente origen de Spyro** mientras recorremos enormes niveles luchando contra decenas de enemigos. Además, por primera vez en la saga el juego **adoptará un aire de RPG** que nos permitirá ir escogiendo las habilidades y ataques que prefiramos e ir mejorándolas, nivel tras nivel, con la experiencia ganada en cada uno. Para celebrar tan magno evento, **las voces de Spyro y compañía** serán las de actores de gran éxito en Hollywood, como Elijah Wood (Frodo Bolsón, el de «El Señor de los Anillos») que pondrá su voz a Spyro. Dentro de nada, en **octubre,** descubriremos todo lo que esconde el oscuro pasado del simpático Spyro.





Spyro dispondrá de nuevos y espectaculares ataques con los que hará frente a un gran plantel de enemigos.



Una película de Hayao Miyazaki
ganador del Oscar® por "El Viaje de Chihiro"
El Castillo Ambulante
Nominada al Oscar® 2006
Mejor Película de Animación
En DVD el 14 de JUNIO
¡DVD CARGADO DE EXTRAS!
En una exclusiva CAJA METÁLICA
EDICIÓN 1 DISCO
EDICIÓN COLECCIONISTA 2 DISCOS
www.dvd.aurum.es

Wii, LAS MÁS PREMIADA DEL E3

La nueva consola de NIntendo ha sido elegida Mejor Consola de la Feria E3.

Los periodistas de todo el mundo se ha rendido ante Wii y Nintendo. Buena prueba son los premios de los **prestigiosos Game Critics Awards**, que remarcan lo más destacado de la feria. El jurado de estos premios, compuesto por revistas americas de varios géneros (USA Today, Newsweek y Time entre otros) es de lo más exigente, y no ha dudado en entregar los más importantes galardones a Nintendo. Así, **Wii se ha llevado el premio a Lo Mejor de la Feria** y **Mejor Hardware**; y Wii Sports ha ganado el premio a **Mejor Juego Deportivo.** En el reportaje de la feria E3 que publicamos este mes, podéis ver todos los premios. Pero es que la cosa no para ahí. Además, los premios que dan otras revistas y medios de internet se han "cebado" en el fenómeno Nintendo. **«Super Mario Galaxy»** ha sido elegido Mejor Juego de Plataformas por IGN.com y Gamespot. **«Zelda Twilight»** se lleva el Mejor Juego de Aventuras por parte de IGN.com, Gamehelper.com y Gametrailers. com. En fin, que han barrido.



«Wii Sports» ha sido galardonado con el premio al Mejor Juego Deportivo del E3. ¡Merecidiiiiiiiiísimo!



¿Gran Turismo? Quita, quita, que «Excite Truck» se ha llevado el premio al Mejor Juego de Carreras.

¡ATRÉVETE A PASARLO DE MIEDO CON TU CUBE!

«Monster House» te invita a entrar en su mansión encantada.

«Monster House» es la nueva "pelijuego" que está a punto de llegarnos a la consola. La peli ya te sonará. **Es una historia superdivertida en la que tres chavales deben librar al vecindario de una casa que... se come a la gente.** En el juego controlaremos a los tres protagonistas en una aventura llena de sorpresas. ¡Estarán dentro de la casa! Y con sólo unas pistolas de agua para defenderse de tanto fantasma y trampas y mucho miedo. Si ya te tienta la cosa, tranquilo, después del verano, **en septiembre, THQ** lanzará el juego en DS, Game Boy y CUBE.



Dentro de la mansión encantada nos encontraremos con todo tipo de disparatadas trampas y monstruos que nos verán como platos de comida.

EL PLAN DE LANZAMIENTOS

Avance de las fechas en que llegarán los juegos más esperados...

GameCube

CARS – THQ	julio
Monster House – THQ	septiembre
Harvest Moon Magical Melody – Rising Star	septiembre
Barnyard – THQ	septiembre
Splinter Cell Agente Doble – Ubisoft	septiembre
Lego Star Wars II – LucasArts	septiembre
Eragon – Vivendi	noviembre
Legend of Zelda Twilight Princess – THQ	noviembre

Game Boy Advance

Piratas del Caribe 2 – Buenavista	julio
Monster House - THQ	septiembre
Alex Rider Stormbreaker – THQ	septiembre
Barnyard – THQ	septiembre
Lego Star Wars II – LucasArts	septiembre

Nintendo DS

Piratas del Caribe 2 – Buenavista	julio
CARS – THQ	julio
Big Brain Academy – Nintendo	julio
Monster House – THQ	septiembre
Alex Rider Stormbreaker – THQ	septiembre
Guilty Gear - THQ	septiembre
Dead and Furious – Virgin Play	septiembre
Pokémon Mazmorra Misteriosa – Nintendo	noviembre
Eragon – Vivendi	noviembre
Pro Evo Soccer 6 – Konami	noviembre
Zelda Phantom Hourglass – Nintendo	diciembre

¡TODO LISTO PARA EL ABORDAJE!

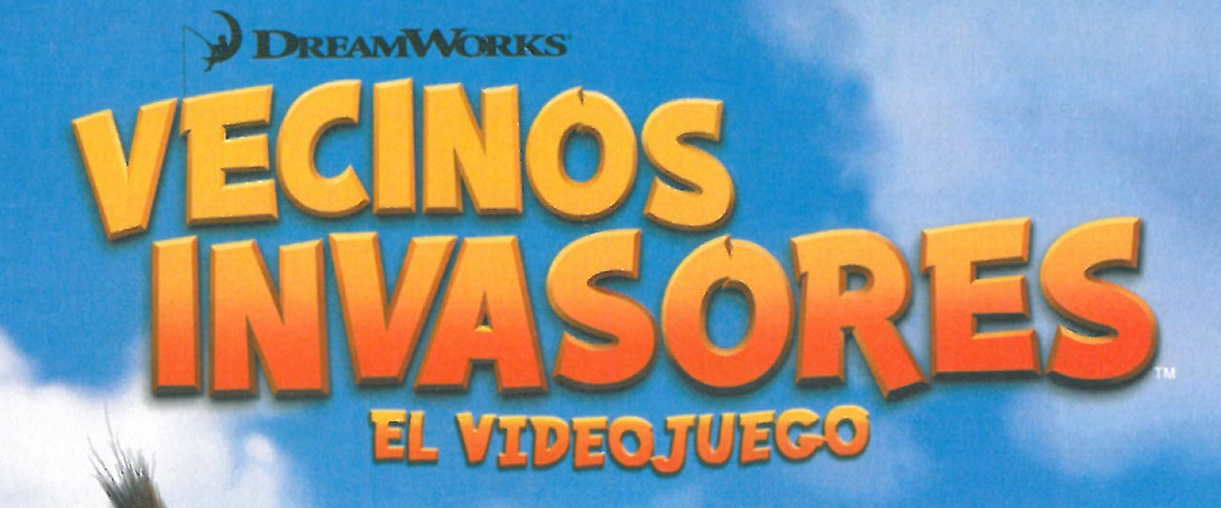
A finales de julio podremos vivir «Piratas del Caribe 2» en nuestras portátiles.

Prepara tu DS y tu Game Boy para pasarlo en grande con Jack Sparrow y sus colegas en «Piratas del Caribe: El cofre del hombre muerto». La nueva entrega de la peli de Disney llegará a DS y GBA a finales de julio, con una aventura que nos va a transportar a sus escenarios con todo lujo de detalles. En la versión DS viviremos desde **combates navales hasta duelos a espada** pasando por fases de infiltración. Todo con espectacúlares gráficos 3D y la posibilidad de intercambiar de personaje entre los tres disponibles. La de GBA será en plan más clásico, con avance lateral, acción con espadas a tope y una jugabilidad de primera. En julio los probaremos.



En «Piratas del Caribe» no sólo tenemos que luchar. Estrategia e infiltración serán clave para avanzar.







Juega solo o con un amigo en más de 30 niveles con entornos destructibles

Interactúa con los nuevos personajes y lugares

Forma un equipo con dos personajes y cambia entre RJ, Verne, Hammy o Stella

Pon a prueba tus habilidades con los locos y divertidos minijuegos

Agarra a tus amigos y haz locuras en el juego que

¡PONDRÁ LA CIUDAD PATAS ARRIBA!



GAME BOY ADVANCE

NINTENDO DS.











www.overthehedgegame.com

ACTIVISION

activision.com

Over the Hedge TM & © 2006 DreamWorks Animation L.L.C. All rights reserved. Game © 2006 Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. Developed by Beenox. Developed by Edge of Reality.
NINTENDO GAMECUBE, THE NINTENDO GAMECUBE LOGO, GAME BOY ADVANCE AND NINTENDO DS ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All rights reserved. Developed by Vicarous Visions.
All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

¡¡El 23 de junio llega a España!!

NINTENDO DS LITE



¡¡Por fin DS Lite está aquí!! Por dentro es la misma máquina que arrasa en ventas, pero por fuera es más pequeña, manejable, ligera y bonita...

DS Lite mantiene lo mejor de la DS original (pantalla táctil, chat, reconocimiento de voz, gráficos 3D, sonido envolvente, Wi-Fi...) pero presenta un nuevo aspecto, más manejable y ligero. ¡Es una pasada! Pero la verdadera magia de DS Lite es su pantalla. Tiene mayor definición y contraste; y podrás **controlar el brillo de las pantallas con cuatro niveles** para jugar en cualquier lugar y sin reflejos... ¡y vaya si se nota! Otra de las novedades es la posición del micrófono, que está entre las dos pantallas para captar al máximo tu voz sin tener que cambiarla de posición. Y también se han modificado el botón de on/off y la ranura para el puntero, que pasan a estar juntitos y más a mano en el lateral derecho de la consola. Mola, ¿eh? Pues además **puedes pillártela en dos colores diferentes:** blanco y negro, tú decides cuál te va más.

LOS DATOS TÉCNICOS

- **BATERÍA:** Ion-Litio con una duración de hasta 19 horas de autonomía
- **SONIDO:** Estéreo envolvente
- **PANTALLA:** Cuatro niveles ajustables de brillo
- **COLORES:** dos modelos en blanco y negro

¡SE ESTRENA AMERICAN DRAGON!

Tu serie favorita de la tele llegará este otoño para Nintendo DS y Game Boy.

Si eres **fan de Disney Channel**, te sonará la cara de este chavalín de abajo. Es Jake Long, el héroe y superestrella de American Dragon, al que muy prontito podrás ver en tu consola. Sí, colega, porque Jake va a dar el salto a DS y GBA como hizo hace poco su "amiga" Kim Possible. Su juego se llamará **«American Dragon: Attack of the Dark Dragon»**. En él tendremos que rescatar a Rose, la chica que le mola a Jake, y enfrentarnos al Drak Dragon al final de los **20 niveles** de juego. La acción transcurrirá en lugares como puertos abandonados o alcantarillas, así que ya puedes ir tapándote la nariz porque ya ves qué pinta tan real va a tener la cosa. Y ya verás cuando te conviertas en dragón y empieces a volar y lanzar fuego...





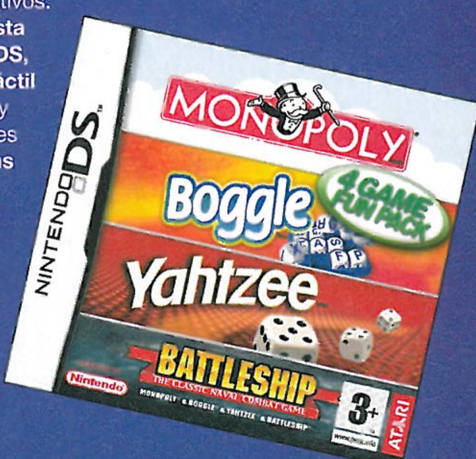
La versión DS será como jugar en la serie de televisión. Fijaos qué gráficos más chulos.

LLEGAN LOS CLÁSICOS MÁS MODERNOS A DS

¡Monopoly, Boggle, Yahtzee y Battleship ahora son táctiles!

Atari acaba de sacar al mercado un nuevo juego para Nintendo DS. Es una recopilación de **cuatro juegos de mesa clásicos:** Monopoly, Boogle, Yahtzee y Battleship, todos de Hasbro. Lo que más mola es que te permitirá echar unas partidolas a cualquiera de ellos sin tener que sacar el juego del armario, extender el tablero y el resto de los típicos preparativos.

Para divertirte, **basta con encender la DS, usar la pantalla táctil para tirar dados,** y la función sin cables para echar **partidas multijugador.**



Si echas de menos los clásicos juegos de mesa, este título de Atari te trae cuatro de ellos a tu DS.

PGANS TU ROLLO N WWW.DANUP.ES

DAN UP
SURF CAMP

Este verano con Dan'Up
tú y dos colegas
podéis viajar x la patilla.

Conéctate a www.danup.es
¡Entérate!



Patrocinado x viajar.com

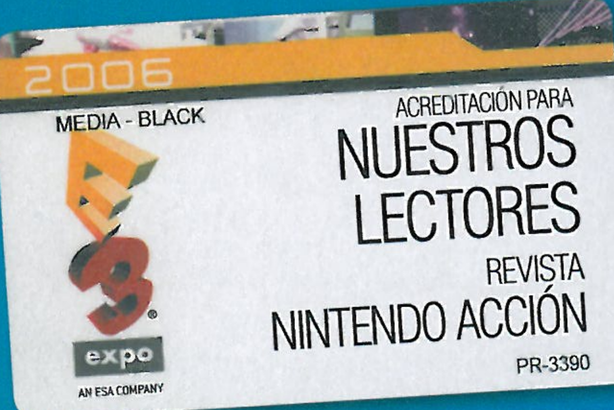
Promoción válida del 15 de abril al 31 de julio de 2.006 para residentes en Territorio Nacional, excepto Canarias, Ceuta y Melilla. Bases depositadas ante Notario. Más información en www.danup.es

NINTENDO ACCIÓN TE CUENTA LOS SECRETOS DEL E3

Te invitamos al E3

¡VIVE EL FUTURO CON NOSOTROS!

Vamos a hacer un viaje en el tiempo y en el espacio. Imaginad que estáis en Los Angeles, y que están a punto de abrirse las puertas del E3. Ya tenéis vuestra acreditación, la nueva Wii os espera para jugar, ya no podéis aguantar la emoción, y... ¡aquí lo tenéis, el E3 visto por un nintendero total!





LO QUE VAS A VER AQUÍ...



1 EL NACIMIENTO DE Wii

¡Estuvimos en el parto! Y podemos contaros que ha nacido con un mando bajo el brazo, como las mejores consolas...



2 LOS PRIMEROS JUEGOS DE Wii...

Acaba de nacer y ya tiene un montón de juegos a su disposición. Más de 20, y todos tan increíbles...



3 LOS PRÓXIMOS ÉXITOS DE NINTENDO DS

Estamos tan concentrados en Wii, que parece que no hay nada más en el mundo. Pero sí, y desde luego DS viene con una fuerza y unos juegos impresionantes.

... Y NUESTRA OPINIÓN SOBRE TODOS ELLOS

Contaremos lo que sentimos al probarlos. Aunque la cara de felicidad del "dire" junto a «Red Steel» lo dice todo. Y es que el tío tiene una suerte. Lo jugó todo, todito, todo...

EL AMBIENTE, LAS FIESTAS...

El E3 es un espectáculo muy a la americana. Todo está cuidado al detalle tanto dentro como fuera de él. Sí, dentro, con un derroche de imaginación en la decoración de los stands; y fuera, con fiestas de todo tipo para "unir" a la prensa o celebrar lo bien que va la cosa. Allí estuvimos, claro.

Diario del E3



Por "el dire" de N.A.

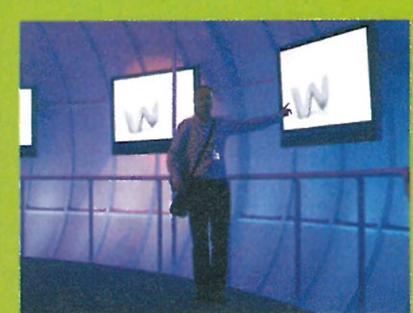
Caminito del E3, a jugar con Wii

"Este año te vas al E3", me soltó de sopetón mi jefe una mañana de marzo.

"¿Y el cierre?, ¿y cómo hacemos la portada si estoy allí?, ¿y con qué línea aérea volamos?", fue lo que acerté a responderle. Mi responsabilidad amenazaba con impedirme asistir en directo a la feria de videojuegos más esperada de los últimos tiempos. Pero mi jefe, que es un tipo hábil, reaccionó enseguida: "yo me ocupo". Más tranquilo porque dejaba la revista en las mejores manos, comencé a darme cuenta de lo que significaba ir al E3 de Los Angeles. Vale, L.A. no es una ciudad bonita, vale, hay 14 horas de vuelo, vale, los de aduanas son muy pesados, pero... ¡iba a poder jugar con Wii! ¡probaría en directo los primeros juegos para la consola de Nintendo! Y bueno, también iría a alguna que otra fiesta, me compraría algún que otro capricho y me haría una foto en el paseo de las estrellas. Lo normal.

El día 10 de mayo allí estaba yo, con mi acreditación preparadita, frente a la puerta de entrada de uno de los dos enormes pabellones del Convention Center. Por cierto, esto está en el centro de Los Angeles (lo que llaman Downtown), rodeado por los edificios más altos de la ciudad (como el que se rodó 'Desafío Total'). A las 10 h abrieron las puertas, y con la ilusión de un niño me preparé para entrar en contacto con la Nueva Generación. Yo, y 59.999 chavales/as más.

¿Dónde ir primero? Mis planes estaban claros: debía convertir el stand de Nintendo en mi cuartel general. El objetivo era jugar con Wii, ¡tenía que ser el primero, y contároslo antes que nadie! Enseguida contacté con los chicos de Nintendo España destacados allí, y Rafa, Nico, Ernesto, Germán, (un abrazo para todos) se pusieron a disposición de Nintendo Acción. ¡Somos la leche, chavales! De un plumazo me salté la cola que se había formado para probar la Wii, y cuando me quise dar cuenta estaba frente a una tele de 50 pulgadas, sentado cómodamente en un sofá, y con los mandos de Wii en mis manitas. En la tele, dos tipos cabezones con una raqueta en sus manos esperaban que "reaccionara" y me pusiera a jugar. Y entonces, entonces... lo que vino a continuación fue tan fuerte que mejor lo dejo para la página 19. Hala, a buscarla.





Lo primero de todo...

- **Su precio:** 25.000 Yen en Japón; calcula que menos de 250€ en Europa.
- **Cuándo sale:** oficialmente, último trimestre de 2006; según los rumores, llegará en octubre en Japón.
- **Cuántas lanzarán:** Nintendo pondrá en las tiendas 6 millones de consolas entre el día que esté disponible y marzo de 2007.
- **Cuántos juegos:** Más de 20 títulos disponibles en el lanzamiento; esperan vender 17 millones en todo el mundo.

1 ASÍ ES LA NUEVA Wii

La nueva generación de videojuegos ya está aquí. La nueva, de verdad, créetelo. La que además de enseñarte juegos revolucionarios y diferentes, te va a dar lo que ninguna otra consola ha podido darte: la posibilidad de SENTIR cada uno de esos juegos.



¡Da igual el tipo de jugador que seas nunca has jugado con nada igual a Wii!

¿Con qué consola juegas un partido de tenis moviendo los brazos como si fueran raquetas?, ¿o conduces un 4x4 moviendo el mando como un volante? Te presentamos una consola que **te mete en el juego como ninguna otra.** Una consola en la que los movimientos del mando de control se trasladan de forma real a la pantalla, y según cada juego, puede convertirse en un volante, una raqueta, un bate de béisbol, una caña de pescar o los mandos de un avión.

¡Innovación e imaginación!

Eso es Wii, la nueva consola diseñada por Nintendo, antes conocida como Revolution. No nos negaréis que el nombrecito es pegadizo, ¿eh? Wii, Wii, como *we* en inglés, o *sí* en francés. **Rápido, fácil, universal y divertido.** Más o menos las mismas palabras que usaríamos para describir la máquina. Con Wii, la Gran N ha dado un supersalto desde las consolas actuales, y ha avanzado una generación. Wii permitirá tener

LO MÁS APROXIMADO A LOS DATOS TÉCNICOS

¿Cómo es la consola?

- **Tamaño:** coloca 3 carcasas de DVD una sobre otra y te harás una idea del tamaño.
- **Mandos:** se pueden conectar hasta cuatro a la consola, sin cables, a un máximo de 10 m de distancia.
- **Diseño:** es muy compacto, y se puede poner tanto en vertical como horizontal. La hemos visto con una peana de apoyo.
- **Discos:** DVD o miniDVD de GameCube.
- **Consola Virtual:** podremos descargar juegos con 20 años de historia, títulos clásicos que jugamos en NES, SNES, N64, y una selección con lo mejor para Sega MegaDrive y NEC Turbografx.
- **Memoria interna:** 512 Mb.
- **Puertos:** 2 USB 2.0, entrada para mandos de GameCube, 2 ranuras tarjetas de memoria, tarjeta SD.
- **Comunicaciones:** compatible Wi-Fi, posible conexión a DS sin cables.
- **Conexión a Internet,** incluso con la consola apagada. Sistema WiiConnect24
- **Vídeo:** salidas de vídeo compuesto y S-Video.



Wii al desnudo muestra las entradas para los mandos de GC y las tarjetas de memoria.



Wii Sports. Así se juega con el nuevo tenis. Frente a la pantalla, de pie, moviendo los brazos para que tu tenista ejecute el golpe que tú le has marcado.

¡JUGAR PARA CREER!

Un juego de tenis ha sido el triunfador en el último E3. ¿Tan bueno era? Más que eso. Era un tenis que nos trasladaba por vez primera a la pista, y convertía el mando en una raqueta...

La voz se corrió rápidamente por el E3: ¿habéis probado Wii?, ¿aún no habéis jugado al tenis de Wii? Era la comidilla de la feria. Y la razón por la que el stand de Nintendo estuvo siempre abarrotado. De hecho, para entrar en la zona de juego de Wii, muchos tuvieron que aguantar larguísimas colas de más de 4 horas de espera. Mereció la pena. El escenario que había preparado Nintendo para Wii estaba cargado de ¡emoción! Se podía jugar a todo, 27 novedades, la consola virtual... por eso todos cambiaban de inmediato la cara de tensión por una sonrisa de oreja a oreja cuando cogían por vez primera el mano de la Wii.


Las colas para jugar a Wii llegaron a las 4 horas de espera. Dentro, en la zona Wii, el ambiente era impresionante.


Haz el golpe y el personaje de este juego de béisbol lo imitará a la perfección. La magia de la Wii te va a sorprender, ni lo dudes.

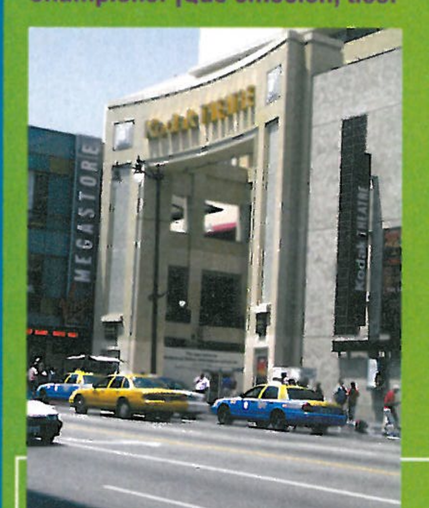
¿Juegan a Twister? No, qué va, más bien flipan con un juego para Wii.

Los primeros accesorios para Wii se presentaron tras esta misteriosa vitrina.

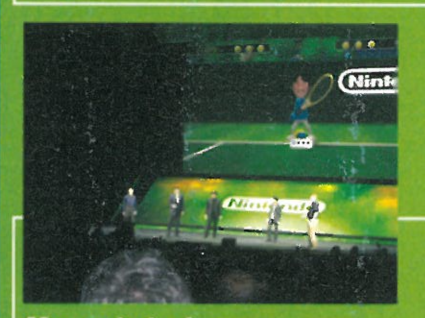
Diario del E3

¡Estuvimos en la presentación de la Wii!

Hollywood, Teatro Kodak (donde entregan los Oscar). Es día 9 de mayo y son las 10h de la mañana. Estoy nervioso como un flan: Nintendo va a enseñar cómo se juega con Wii. ¡Hay más gente que en la final de la Champions! ¡Qué emoción, tíos!



El teatro Kodak fue el escenario de la presentación de Wii. Está en Sunset Boulevard, en el paseo de las estrellas.


Momento tenis. Miyamoto, Iwata... los jefazos de Nintendo probaron en directo el tenis de Wii. ¡Ganó Miya!


Y lo vi todo. Por eso tengo esta cara de felicidad (y brillos). ¡Qué privilegio haber estado en la presentación de Wii! Y además, pegadito al escenario.

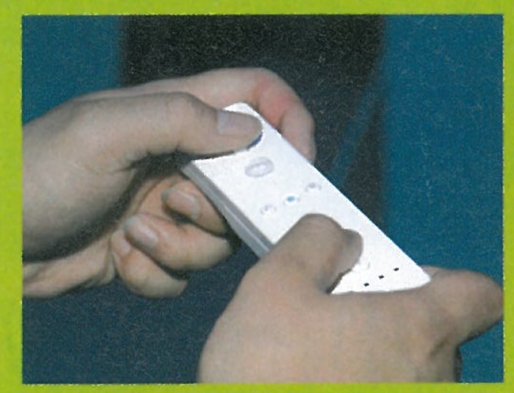
EL MANDO ES LA CLAVE

Este pequeño y ligero mando de control es la base del poder de Wii. Convertirá nuestra mano en una herramienta del juego, y nos sumergirá en la acción de una forma que jamás hemos sentido.

El mando de juego es el principal "culpable" del poder de Wii. Los dos mandos, para ser precisos. Uno, el que tiene forma de mando a distancia, ya lo conocéis. Sabéis que tiene un sensor que detecta y traduce nuestros movimientos al juego (y un pequeño altavoz, y un vibrador). Lo que no sabíais es que hay un segundo mando, el nunchako, que es ese pad con forma de pera y con un stick analógico. Pues bien, ese nunchako también tiene un sensor de movimiento, y eso quiere decir que podremos combinar los dos mandos, y crear una interacción total en el juego. Así lo probamos en Red Steel, donde se convertía en espada samurai, en Mario Galaxy, donde el movimiento de muñeca ejecutaba un remolino-quitaenemigos, o en Zelda, para guiar los pasos de Link. Bienvenidos a la nueva era del entretenimiento.



El nunchako se une con un cable al mando normal. Incluye sensor de movimiento.



El mando es muy versátil. Puedes cogerlo como un mando a distancia o como un pad clásico.



Muévete. Con el mando podrás dirigir al personaje en pantalla.



Ambienta. Incluye un pequeño altavoz para ponernos en situación.



Tiembla. La vibración también te transmitirá lo que ocurra en pantalla.



Apunta. Detecta con precisión el lugar de la pantalla donde apuntas.



El tenis de Wii triunfó. Juan C. García y Manuel del Campo, director de Hobby Consolas, frente a frente.



Juegos en primicia. Probamos el nuevo juego de Monkey Ball en el stand de Atari, a puerta cerrada.

experiencias de juego distintas a lo que conoces. Meterte en el juego como siempre habías soñado.

El reto de jugar Wii

Para demostrarlo, Nintendo puso **a disposición de todo el público del E3 hasta 27 juegos.** Todos NUEVOS, nunca vistos. Estaban lo último de Mario, el Zelda más esperado, un nuevo Metroid, el Sonic más sorprendente, un Final Fantasy glorioso... Y además de las grandes sagas, se estrenaron títulos de lo más refrescante: el divertidísimo Wii Sports (tenis, béisbol y golf) el espectacular Excite Truck, un machacante Project Hammer, el cada vez más chulo Red Steel o un misterioso y apocalíptico Disaster, que sólo se mostró en vídeo pero nos pareció la bomba. ¡Un alucine!

La variedad de juegos deja claro el objetivo de Nintendo con Wii: **juegos para todo tipo de público.** Juegos cortos e intensos para entretenerse un rato; largos y concienzudos para jugones expertos; juegos para moverse con el mando, y también para usar la cabeza... y el mando. No es de extrañar que después de esta exhibición, una reciente encuesta de la revista Famitsu revele que el 68% de sus lectores quiere tener una Wii.

¡Divertido!
Por la pose, diría que esta moza está pilotando el cañero Excite Truck. Fijaos, ha cogido el mando como un volante. Aunque mirándolo bien también podría estar jugando con Sonic: también se coge así, y se dirige al erizo a ambos lados.

Nintendo®

The Pokémon Company

¡CELÉBRALO CON NOSOTROS!

10° ANIVERSARIO POKÉMON™

Ven a Moviplaya con tu Game Boy Advance o SP y uno de tus juegos Pokémon Rubí, Zafiro, Rojo Fuego, Verde Hoja o Esmeralda y consigue uno de estos Pokémon:



Acuérdate de tener espacio libre en tu equipo activo Pokémon.

Este verano prueba nuevas consolas, espectaculares juegos y consigue uno de los Pokémon más deseados.

NINTENDO EN MOVIPLAYA 2006

www.nintendoplaya.com

JETIX™ Todos los días "Planeta Pokémon" en Jetix a las 16:30h.

© 2006 Pokémon. © 1995-2006 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. TM and ® are trademarks of Nintendo. © 2005 Nintendo.

2 LOS PRIMEROS JUEGOS PARA NINTENDO Wii

¡Ni se te ocurra perderte lo que viene ahora! Wii va a demostrarte qué clase de máquina es con los juegos más chulos, originales y espectaculares de todo el E3.

¡Velocidad sin límites!

SONIC WILD FIRE

Sonic se estrenará en Wii con un juego tan impactante, que nos ha recordado cuando nació, allá por el 1991. El argumento irá sobre recuperar unas páginas perdidas del libro 'Las mil y una noches' y, para conseguirlo, el erizo de Sega hará gala de la mayor velocidad nunca vista en sus juegos en 3D. Para controlarlo tendrás que coger el mando en horizontal, con las dos manos. Pero de botones, nada. Todo funcionará con movimientos intuitivos. Es decir que si quieres correr, inclinas el mando hacia delante; para esquivar los obstáculos, lo desnivelas hacia izquierda o derecha; el salto lo consigues elevándolo rápidamente... Y si quieres cargarte a un enemigo, debes bajarlo en pleno salto, como dando un "capón" (y el capón se lo llevará el enemigo). Y a este control intuitivo al máximo se sumarán unos gráficos de escándalo y una serie de minijuegos para jugar con colegas que pondrán la guinda a este éxito seguro.



- **Tipo de juego:** Plataformas 3D
- **Compañía:** Sega
- **Lanzamiento:** 2007

¡Sonic arrasará en Wii! Sonic protagoniza uno de los juegos que aprovechará al máximo el mando de Wii. Su control intuitivo, velocidad y espectacularidad lo convertirán en uno de esos juegos que te compras junto a la consola.



¡A tumba abierta! La velocidad que alcanzará el erizo será brutal. Pero en esta aventura para Wii, además de correr mucho, habrá que sortear pinchos, saltar justo al final de cada plataforma y chafar robots.

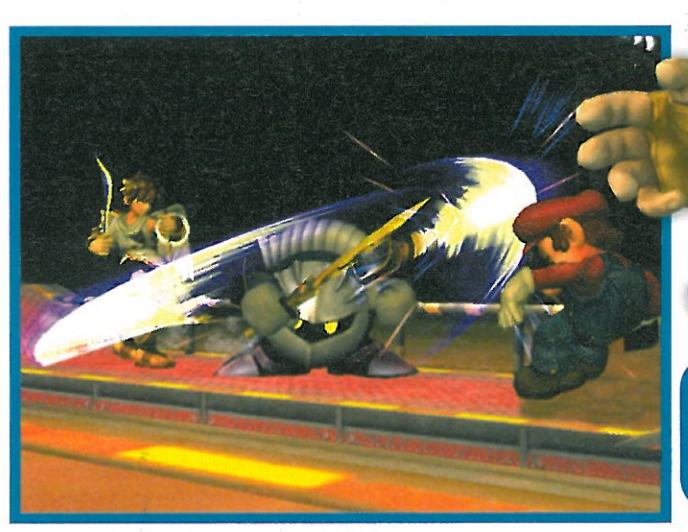


- **Tipo de juego:** Lucha
- **Compañia:** Nintendo
- **Lanzamiento:** 2007

¡Aquí huele a superéxito!

SMASH BROS. BRAWL

Todos los nintenderos adoramos el «Smash Bros. Melee» de CUBE, ¿verdad? Pues este "Brawl" lo va a superar con creces. De primeras, tenemos nuevos personajes: Samus Zero Suit, es decir, Samus sin armadura; Meta Knight, el malo de los juegos de Kirby; Pit, el protagonista de «Kid Icarus», un clásico que da el verdadero gran salto: de NES a Wii; Wario, que tendrá unos ataques bastanteee... apestosillos (¡se "rufará" en pleno combate, sí!); y una verdadera sorpresa: ¡Snake, de Metal Gear! No, tranquilo que no usará armas, solo el cuerpo a cuerpo y... explosivos devastadores. Pero vamos, se espera que se incluyan más luchadores nuevos, así que seguro que las batallas por Wi-Fi serán la mar de equilibradas. Sí, sí, por Wi-Fi. ¡En 2007 vamos a pelear contra todos los nintenderos del mundo!



¡Eh, Wario! En Wii por fin podremos coger a la antítesis de Mario como luchador para dar puñetazos, patadas y, como el tío es tan guarrete, también, soltar unos pedetes de los de "¡sálvese quien pueda!".



¡Si es Snake! Fue la sorpresa de la feria. ¡Los Smash Bros volvían a Nintendo, y con ellos Snake, el prota de «Metal Gear»!



¡Hola, Samus! Ya estuvo en «Smash Bros. Melee», el de GC, pero en Wii saldrá más guapa porque ¡no llevará armadura!

Experiencias más allá de Wii

Ahora, cada vez que cojo un mando, lo muevo frente a la pantalla, aunque sea de CUBE...

(viene de página 13) Me había quedado embobado frente a la pantalla, con el mando de Wii en mis manitas, y pensando en la experiencia religiosa que tenía por delante. Y jugué, jugué y rejugué. A Zelda, a Mario, a Wii Sports, a Excite Truck, y cada vez lo veía más claro: estaba ante la revolución de los videojuegos. Nintendo había acertado: la clave es jugar para creer. Cuando tomas el control de los dos mandos y empiezas a manejarlos de forma intuitiva, dejas de ser el jugador que está al otro lado de la pantalla para convertirte en un elemento más del juego. Es como si redescubrieras tu pasión por los videojuegos otra vez.

Ya sabía a qué iba a dedicar el resto del día en la Feria: a buscar nuevas "presas" de Wii que capturar. Sega me lo puso fácil. Una habitación cerrada y dos consolas sólo para mí, con Sonic y Monkey Ball. Me hubiera quedado el día entero, pero es que la gente de Ubisoft me esperaba para darle unos toques al Red Steel. ¿Qué sorpresas me aguardaban en esta nueva versión? ¡Ilimitadas! Me hice un nivel enterito y llegué a la conclusión de que estaba ante el mejor arcade 3D de la feria.

El día había empezado genial pero iba a terminar mejor. Tocaba la rueda de prensa de Miyamoto (donde se presentó Smash Bros. Brawl), después 2 horitas de juego con los puestos de Wii en exclusiva a los periodistas, y para cerrar fiesta de Nintendo en el teatro Kodak con actuación del grupo Black Eyed Peas. Ya sé lo que estáis pensando: ¿qué tengo yo que hacer para ser periodista de videojuegos?



¡Ambientazo! Cómo moló la fiesta de Nintendo tras la presentación de Wii.



Así se mueve. La guapa azafata me indicaba cómo mover el mando de Wii.

¡No te imaginas lo que trae el nuevo Zelda!

ZELDA: TWILIGHT PRINCESS

El nuevo Zelda se desarrolló para CUBE, pero pronto comenzó a hablarse de que también se jugaría en Wii. Total, que habrá Zelda para las dos consolas, aunque desde luego según Miyamoto, la experiencia con el mando de Wii será totalmente distinta. Con él lanzarás la caña de pescar y apuntarás a la hora de disparar el arco o de dar espadazos; además habrá que combinarlo con el nunchako, que nos permitirá movernos por el escenario o sacar las armas. Fue la versión de Wii la que se lució en la feria. De GameCube no vimos nada, aunque sus creadores prometen el mismo nivel de realismo, acción y sorpresa. Porque si hay algo que destaca de la versión Wii, es la cantidad de cosas increíbles que llegarás a ver y probar.

- **Tipo de juego:** Aventura/RPG
- **Compañía:** Nintendo
- **Lanzamiento:** Con la consola

¡Es Link, de verdad! Y cuando juegues creerás, también de verdad, ser este Link con la pinta más realista jamás vista. ¡Vivan Wii y su mando!

Un mundo por explorar «Twilight Princess» será la aventura más extensa, en cuanto a duración y tamaño del mundo 3D, de toda la saga Zelda. Menos mal que, a lomos de Epona, todo será más cómodo... y espectacular.



¡Que viene el lobo! Pero tranquilo, que el lobo serás tú. Link se transformará en algunos niveles.



¡Te pesqué! La pesca será una parte importante del juego, y también muy divertida con el mando de Wii.

¡Así serán los juegos de coches!

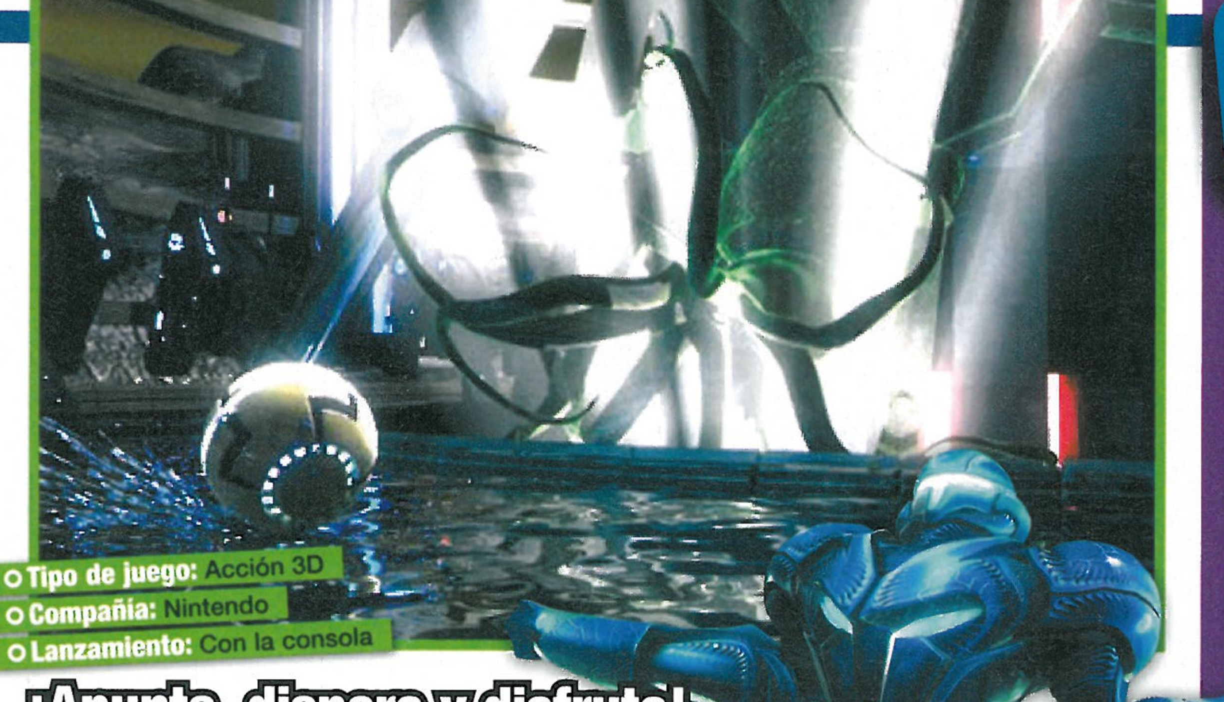
EXCITE TRUCK

MEJOR RACING Premios E3 MEJOR RACING

¿Recuerdas un juego de motos, superdivertido, llamado «Excite Bike»? Pues siguiendo la misma línea de saltos y carreras, Nintendo se ha sacado de la manga un juego de conducción en el que las motos han dejado paso a impactantes todoterreno. Claro que lo que molará será la forma en que los manejaremos. En «Excite Bike» para que la moto saltara, tenías que pulsar atrás en el pad. Pues bien, en «Excite Truck» cogerás el mando con las dos manos y lo echarás para atrás, vamos, hacia ti, cada vez que tengas que pegar un salto. Y para girar las ruedas bastará con mover el mando. Por lo demás, aceleración y freno se harán con los botones, como se ha hecho toda la vida. Pero la sensación será mucho más intensa gracias a los graficazos de la nueva Wii.

- **Tipo de juego:** Carreras
- **Compañía:** Nintendo
- **Lanzamiento:** 2007

¡Será casi, casi real! Y no sólo por el manejo, cogiendo el mando como si fuera un volante, sino también por las deformaciones del terreno.



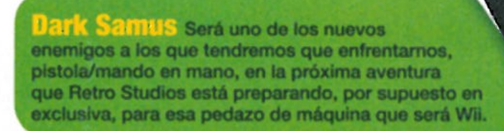
- Tipo de juego: Acción 3D
- Compañía: Nintendo
- Lanzamiento: Con la consola

¡Apunta, dispara y disfruta!

METROID PRIME 3

El género de la acción en primera persona va a cambiar con el lanzamiento de «Metroid Prime 3: Corruption». ¿Por qué? Pues porque ya no habrá que apuntar a los enemigos con el stick, sino... ¡con el bendito mando de Wii! Bendito porque, los que lo han podido probar, cuentan maravillas de él mientras se les hace la boca agua. ¿Tan placentera será la experiencia? Hombre, imagínate... Llevas a Samus por un planeta desconocido con el Nunchako, usando la mano izquierda y, a la que aparece un enemigo, haces lo que haría la propia Samus: levantar tu brazo rápidamente, apuntar y ¡apretar el gatillo del mando! ¡Y sale un rayazo que lo deja frito! Por supuesto, con el mismo sistema podremos usar todos los gadgets habituales de Samus. ¡Será bestial!

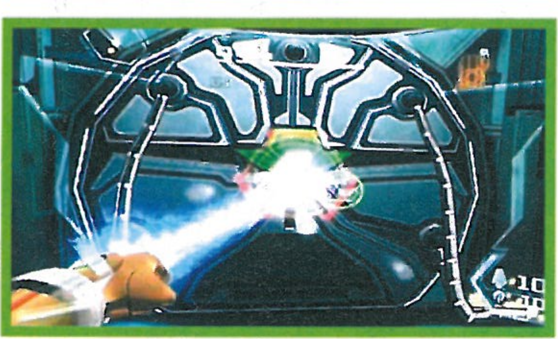




Dark Samus Será uno de los nuevos enemigos a los que tendremos que enfrentarnos, pistola/mando en mano, en la próxima aventura que Retro Studios está preparando, por supuesto en exclusiva, para esa pedazo de máquina que será Wii.







¡En primerísima persona! Los "Prime" de CUBE ya nos metían en el traje de Samus, pero en Wii... ¡serás casi ella!

¡Aún más aventura! Y también más puzzles, eso es lo que Retro Studios ha prometido a los futuros usuarios de Wii.



Rayman Raving Rabbids

Además de «Red Steel», Ubisoft lanzará un nuevo Rayman para Wii. Poquito se sabe de él, excepto que tendremos que cascar a un montón de conejos a base de movimientos con el mando. Promete ser lo más fresco en cuanto a jugabilidad que se ha visto en años y, con Rayman de por medio, por aquí no lo dudamos.

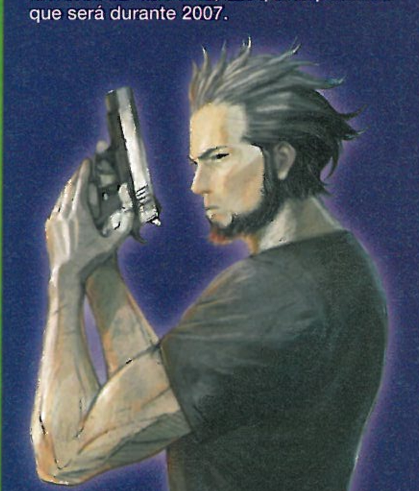
Tony Hawk

Otro de los que se apunta al lanzamiento de Wii es Mr. Hawk, con una nueva visión de diabluras en monopatín. El objetivo será lanzarse desde lo alto de una pendiente y... ¡a ver qué sale! En la bajada mantendremos el equilibrio de nuestro patinador moviendo el mando hacia los lados. ¡Verás qué tortas!



Disaster

Fue uno de los vídeos más espectaculares que se mostraron. La cosa irá de sobrevivir a catástrofes como una erupción volcánica, un terremoto o un maremoto y no tiene fecha de lanzamiento, aunque suponemos que será durante 2007.



¡Haz deporte de verdad!

Wii SPORTS



¡Que sí, que sí!, que aunque seas muy bueno en otros juegos deportivos en otras consolas, con «Wii Sports» vas a empezar de cero. El juego incluirá tenis, béisbol y golf en el mismo DVD y... bueno, tendrás que jugar exactamente a eso, mando en mano. Todos los movimientos que hagas con él se verán reflejados en la raqueta, el bate o el palo, así que, cuando quieras dar un revés, bastará con que ejecutes el movimiento. Será tan fácil que todos tus hermanos, vecinos y visitas querrán probarlo, por eso incluirá modos multijugador para hasta cuatro personas.

- **Tipo de juego:** Deportivo
- **Compañía:** Nintendo
- **Lanzamiento:** Con la consola

¡¡"Zascapayá"!! ¿Ves lo que hace el chaval de la pantalla? Pues es lo mismo que estarás haciendo tú frente a la tele. Mover el mando de Wii con el mismo estilo y potencia.

Con delicadeza. En el golf lo importante será dar la fuerza justa para embocar. Cuidado con los estornudos.

Tenis para cuatro. Haced sitio en el salón y procurad no estorbaros. El tenis a 4 promete ¡acción!

¡El universo de Mario se expande!

SUPER MARIO GALAXY

¡A Nintendo nueva, Mario nuevo! Aunque en esta ocasión, al igual que ocurrió con CUBE, no saldrá al mercado junto con la consola. A pesar de que había una versión jugable (que, por supuesto, jugamos) y con una pinta magnífica, Miyamoto asegura que prefiere tener el tiempo necesario para cuidar todo tipo de detalles y hacer de este Mario una nueva obra maestra. Aunque, para nosotros ya lo era. Fue coger el mando y el nunchako y sentirnos como en casa. Con el stick del nunchako diriges a Mario y, si lo agitas, se lía a tortas hasta librarse de los enemigos que le agobien. El mando es el encargado de saltar: con el botón A das un saltito normal y, si además lo mueves hacia arriba bajo una estrella, te ves lanzado a un nuevo planeta. Sí, por eso se llama "Galaxy", porque tendrás que ir recorriendo pequeños asteroides para... ¡salvar el incomparable universo de Mario en Wii!

- **Tipo de juego:** Plataformas
- **Compañía:** Nintendo
- **Lanzamiento:** 2007

¡Vuela, Mario! Prepárate para surcar un universo inmenso, con cientos de chulos planetas por visitar.



- **Tipo de juego:** Acción 3D
- **Compañía:** Ubisoft
- **Lanzamiento:** Con la consola

¡Al filo de la realidad!

RED STEEL

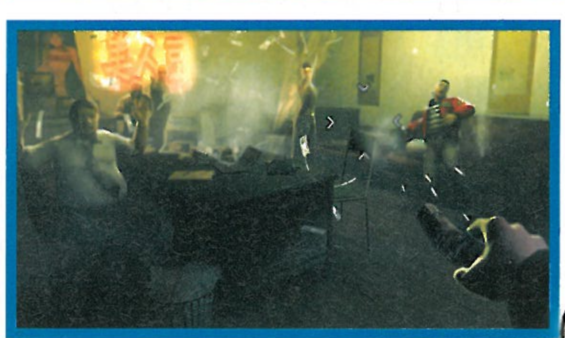
Se confirman todas las buenas vibraciones que teníamos con este juego. Cuando lo vimos en París, supimos que iba a ser un éxito. Ahora, en Los Angeles, después de probar una demo completísima, nos ha quedado aún más claro. Su brillante nivel gráfico y el realismo de los movimientos de los enemigos (sobre todo al caer) atraerán a jugadores de todo tipo. Y cuando vean la facilidad de manejo, el diseño de los escenarios, el uso de los dos mandos, se rendirán a sus pies. El juego combina a la perfección sigilo y acción, y te exigirá un gran control para saber cuándo disparar y cómo defenderte ante los ninjas más duros. Tranquilo, en cuanto cojas el mando sabrás cómo actuar.

¡En guardia! La inteligencia de los enemigos va a ser una de los aspectos más trabajados del juego. Manejar bien pistola y espada no serán garantía para triunfar. Deberás ser más listo...









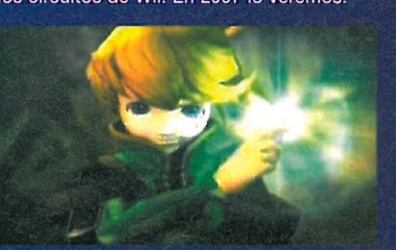
¡Luces, acción! Sí, porque la cámara serán tus ojos, y con tu brazo y el mando irás protagonizando una acción... de cine.

¡Manos arriba! Además de enemigos, habrá inocentes que, al ver tu pistola, subirán las manos. ¡Cuidadito con darles!

¡¡Más juegos!!

Final Fantasy Crystal Chronicles

La saga Final Fantasy continuará sus andanzas en Wii con una nueva entrega que redondeará lo que ya pudimos jugar en GameCube hace pocos años. La búsqueda de los cristales del poder será el argumento principal y su nivel gráfico nos mostrará lo que son capaces de manejar los circuitos de Wii. En 2007 lo veremos.



Project Hammer

¡A martillazos, sí, sí, sí! Ejem... bien. Una invasión de robots asesinos que se está extendiendo por las ciudades más importantes de USA. Y tú, que eres mitad humano, mitad máquina (un H.A.M.M.E.R.), deberás hacerles frente con un martillo bestial que manejarás... con el mando en la mano derecha. ¡A martillazos, sí, sí, síiii!



Super Monkey Ball

Los monillos de Sega también quieren probar las excelencias de Wii desde el mismo día de su lanzamiento. Y, la verdad, no se nos ocurre un título más acorde con el mando de Wii que esta saga de puzzles/plataformas. Por supuesto, también habrá minijuegos para armar la fiesta multi en Wii.





¡Te vas a hinchar a hacer Kamehamehas!

DRAGON BALL Z

Si eres fan de Dragon Ball... ¡anda, atrévete a decir que nunca en la vida te has puesto en pose preparatoria de un Kamehameha! ¡Y luego lo lanzabas totalmente "flipao", ¿a que sí?! Pues muy bien que hacías, porque todas esas supuestas "rarezas" te servirán para jugar mejor a este «Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 2». ¿Por qué? Pues por que es para Wii. Y con este mando todo es posible. En realidad se jugará con los dos, mando y nunchako, pero todo lo relacionado con las "magias" se hará teniendo en cuenta el movimiento del mando. Además, tendrá un plantel de más de 60 luchadores, además de las transformaciones.

- **Tipo de juego:** Lucha
- **Compañía:** Atari
- **Lanzamiento:** Con la consola

¡Te sentirás un superguerrero! ¿Este es Goku o... eres tú con el mando de Wii, flipando tanto que te has hecho dibujo y todo? Ya, es Goku. Es que aquí también flipamos.

¡Reviéntalo, Goku! Con nuestro mando y el nunchako de Wii podremos cargar energía Ki pulsando a la vez atrás en el stick y el botón A, y echando ambos mandos hacia atrás. Imagina la pose, venga. Guaaay, ¿eh?



Espectáculo en anime. Los golpes serán tan espectaculares como en el anime; y el dibujo... ¡también!



¡Qué personajes! Podremos luchar incluso con (y contra) fusiones como esta de tres androides en uno.

¡Minijuegos al estilo Wii!

WARIO SMOOTH MOVES

Grandes momentos, los que vivimos algunos probando los minijuegos de "Wariolo". ¿Cómo que por qué? Piensa en el mando de Wii y en Wario. ¿Qué podría querer Wario de ti excepto que hagas todo lo que él dice? Pues con "Smooth Moves" lo conseguirá. Tendrás que "hacer" cada una de las pruebas de pocos segundos. Si hay que abrir una puerta, pon el mando (que hace de llave) a la altura de la cerradura, échalo un poco hacia delante y gíralo. ¿Levantar pesas? Pues nada, mando a modo de barra y a levantarlo una y otra vez. ¿Flexiones de piernas? Pues... ya veis a la chica de la foto. Aunque tendrá un modo para un solo jugador, con el que podremos sacar los 200 minijuegos que incluirá, lo suyo será jugarlo en grupo, cada uno con un mando. Así, además de pasártelo bomba haciendo cosas de lo más original con el mando, ¡te partirás viendo a los demás!

- **Tipo de juego:** Minijuegos
- **Compañía:** Nintendo
- **Lanzamiento:** Con la consola





NINTENDO DS
3+
www.pegi.info
NEW SUPER MARIO BROS.
EL MARIO DE SIEMPRE,
TOTALMENTE RENOVADO
NINTENDO DS
New SUPER MARIO BROS.
DESCUBRE UNA NUEVA
FORMA DE JUGAR
El clásico de Nintendo vuelve protagonizado por Mario. El espíritu de siempre, con opción multijugador, nuevos movimientos y una jugabilidad endiablada.
Descubre el Mario más grande.
3D
W6-5
SCORE 05093290
¡A TOCAR!
New Super Mario Bros. © 2005 ® 2006 NINTENDO. TM, ® and the Nintendo DS Logo are trademarks of Nintendo. © 2006 Nintendo.

3 LOS PRÓXIMOS ÉXITOS PARA NINTENDO DS



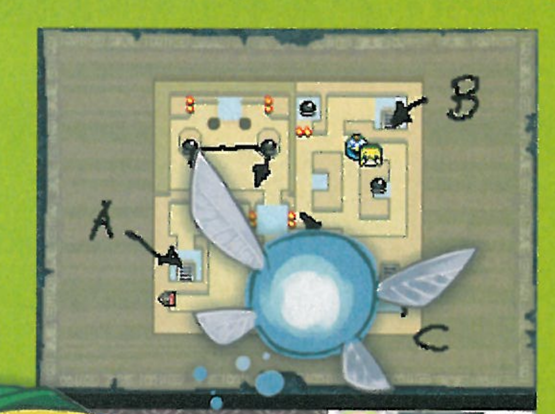
La apuesta de Nintendo por DS también ha quedado muy clara en este E3. Han presentado un aluvión de títulos tan variados y originales, que todo el mundo ha caído rendido a sus pies. Aquí tenéis los más importantes. Que los disfrutéis.

¡Llega la hora de Link en Nintendo DS!

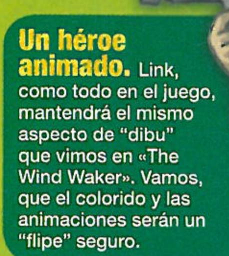
ZELDA PHANTOM HOURGLASS

- **Tipo de juego:** RPG
- **Compañía:** Nintendo
- **Lanzamiento:** Finales 2006

Link, el héroe de las orejas puntiagudas, también se va a marcar una aventuraza para DS. Será una continuación del famoso «Wind Waker» de GC y contará con los elementos típicos de la saga: acción, puzzles, un mundo enorme por explorar... ¡Pues anda que no va a tener trabajo el muchacho! Por suerte, contará con la ayuda de un hada, además de las múltiples armas y objetos. ¡Ah! ¡Y no olvidemos la magia del puntero! Porque en este Zelda todo va a ser táctil. De lo más bonito y divertido que verás en tu DS.



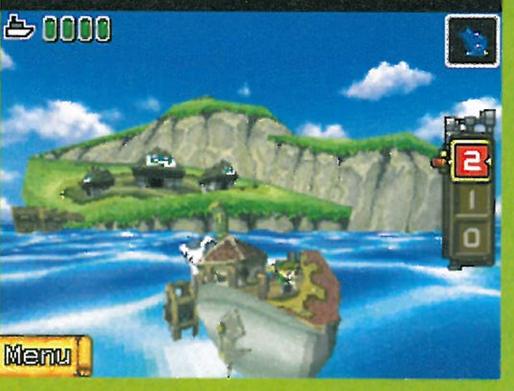




Un héroe animado. Link, como todo en el juego, mantendrá el mismo aspecto de "dibu" que vimos en «The Wind Waker». Vamos, que el colorido y las animaciones serán un "flipe" seguro.



Reinventando la saga. Las dos pantallas y el control táctil le darán un aire muy especial a este Zelda.



Herencia directa. El parecido con «Wind Waker» será total... ¡pero si hasta manejaremos un barco y todo!

¡Hala, qué bonito!

YOSHI'S ISLAND 2

Las aventuras de Yoshi y Baby Mario no han acabado. Y nosotros tan contentos, porque eso significa que la fiesta plataformera continuará en DS. Vamos, que nos tocará volver a la Isla del dino verde, a brincar como locos por escenarios flipantes, que parecerán estar dibujados a mano y desprenderán color a dos pantallas.
¿De qué irá? Os contamos. Resulta que una isla flotante ha llegado a la tierra de los Yoshis y, desde entonces, no han dejado de desaparecer niños. Menos mal que nuestro dinosaurio favorito se sabe todos los trucos para ser la perfecta niñera. Aunque esta vez no le bastará con cuidar al bebé de la gorra roja. ¡Baby Peach y Baby Donkey Kong también estarán en el ajo! Y cada uno le dará a Yoshi nuevos poderes. Esto va a ser la "bob-omba".



- **Tipo de juego:** Plataformas
- **Compañía:** Nintendo
- **Lanzamiento:** Finales 2006



Plataformas en 2D. Los coloridos escenarios marcarán el desarrollo del juego.

¡Acción galáctica!

STAR FOX COMMAND



¡A pilotar! Fox vuelve a coger los mandos de su nave para poner patas arriba la galaxia.

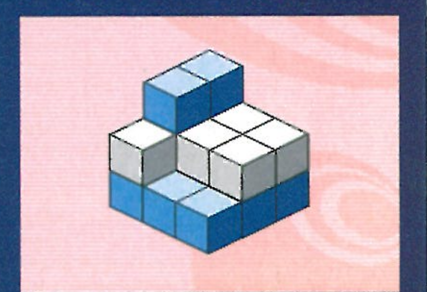
- **Tipo de juego:** Acción
- **Compañía:** Nintendo
- **Lanzamiento:** Septiembre

El piloto más "zorro" de toda la galaxia debe volver a demostrar su astucia a los mandos de la poderosa nave Arwing. ¿No te parece genial? Fox McCloud, después de dar unos cuantos bandazos en otros géneros, ha decidido regresar a sus orígenes: el "matamarcianos". «Star Fox Command» será un juego de naves de lo más cañero. La misión: volvemos al conocido Sistema Lylat. Los héroes: pues nosotros, claro, metidos en el pellejo de Fox y acompañados por el resto del equipo. El resultado: naves sobrevolando planetas hostiles, rayos láser por todas partes... En definitiva, acción a raudales. ¿Y el puntero? Pues se utilizará para darle algo de estrategia al asunto, ya que nos permitirá marcar la ruta que podremos seguir antes de empezar las misiones. Añade un multijugador para 8 y un modo Wi-Fi para 4... ¡Veremos las estrellas!

¡¡Más juegos!!

Big Brain Academy

Después del flipante «Brain Training», la saga continuará con un «Big Brain Academy», para seguir dándole al "coco". Esta vez, los ejercicios se dividirán en cinco áereas distintas: lógica, cálculo, memoria, análisis y asociación. Será la forma más divertida de agilizar la mente y la más fácil de convertirse en todo un "cerebrito".





Dragon Quest

La única saga de RPG capaz de plantarle cara en Japón al mismísimo «Final Fantasy» se está preparando para llenar tu DS de monstruos, espadas y hechizos. Todo ello con un sentido del humor que te hará partirte de risa. Para empezar, el prota será un limo: ¡una bola de gelatina azul con ojos!



Ahora "toca" el mejor fútbol

PRO EVO SOCCER 6

- **Tipo de juego:** Fútbol
- **Compañía:** Konami
- **Lanzamiento:** Finales 2006

En plena fiebre mundialista, Konami ha querido hacerle un regalito a los nintenderos anunciando que la saga de fútbol más aclamada de los últimos años estará en la doble pantalla. Bueno, lo ha anunciado y mostrado, como veis. Los puntos fuertes están claros, realismo a tope y unos jugadores con una inteligencia artificial sobresaliente. Pero además hay que contar con las funciones táctiles. A saber, puntero en mano crearemos tácticas, daremos instrucciones al equipo e incluso dirigiremos los lanzamientos de falta. ¡Ya podemos empezar a cantar el alirón!



¡Esto es gol seguro! Realismo total, jugadores inteligentes, control único.... Será todo un espectáculo.



Nombres reales. Algunos equipos, entre los que se encuentra España, contarán con las alineaciones reales.

Guerra en la galaxia Lego

LEGO STAR WARS II



Va de muñecos. Todas los personajes de Star Wars tendrán su versión LEGO, desde Leia al peludo de Chewie.

- **Tipo de juego:** Acción
- **Compañía:** LucasArts
- **Lanzamiento:** Septiembre

En una Galaxia LEGO muy, muy lejana, un muñeco Jedi, todo plástico y valor llamado Luke Skywalker, realizó mil hazañas en su lucha contra el malvado Imperio. Y nosotros reviviremos sus aventuras en «LEGO Star Wars II» para Nintendo DS. Una parodia de la primera trilogía de 'La Guerra de las Galaxias' (Episodios IV, V y VI), protagonizada por los famosos muñecos LEGO y repleta de acción interestelar. Decenas de personajes, funciones táctiles, modo cooperativo para dos jugadores... y mucho sentido del humor. Nos vamos a quedar de una pieza... o de muchas, si nos eliminan.

Una increíble película de dragones para DS

ERAGON

Estamos ante una de las promesas del año, un juego de acción y aventura basado en la película del mismo nombre que se estrenará en noviembre. Nos pondremos en el papel de Eragon, un joven granjero que, junto a un dragón, tendrá que salvar a todo un imperio. Realizaremos combos, lanzaremos hechizos...Y sí, tranquis, que también manejaremos al dragón, un ser capaz de abrasar al más pintado con su poderoso aliento de fuego. Si a esto le añadimos un modo cooperativo para dos jugadores, unos gráficos espectaculares y montones de minijuegos táctiles, lo cierto es que podríamos estar hablando de una de las aventuras del año.



- **Tipo de juego:** Aventura
- **Compañía:** Vivendi
- **Lanzamiento:** Noviembre

Bonitos parajes. Flipantes, totalmente en 3D y que recrearán perfectamente los escenarios de la película.



Aventura y... mucha acción. Aunque no faltarán los toques RPG.



Qué ambientación. Pues sí, veremos escenas de la película en DS.

¡Aquí serás tú el Pokémon!

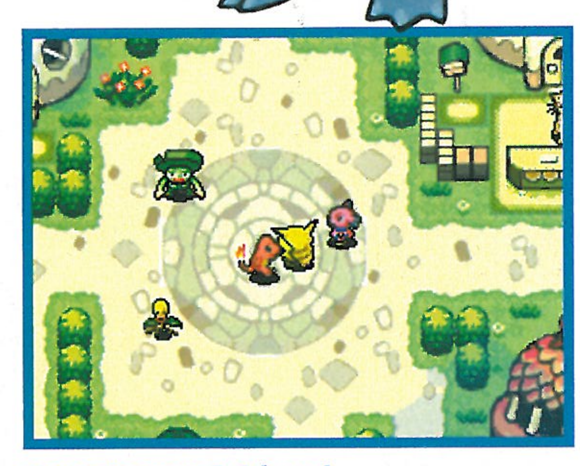
POKéMON MYSTERY DUNGEON

La ultimísima aventura Pokémon nos invitará a vivir una historia totalmente nueva. Se acabó eso de ser un entrenador que captura Pokémon sin parar. Ahora estaremos al otro lado, ya que seremos un humano convertido en Pokémon. Una aventura con combates estratégicos y mazmorras que se generan aleatoriamente, por lo que siempre serán distintas. Molará seguro.

- **Tipo de juego:** Avent./RPG
- **Compañía:** Nintendo
- **Lanzamiento:** Noviembre



Un nuevo Poké-mundo. Esta vez no habrá que hablar con personas, sino con Pokémon, ¡que tendrán hasta tiendas!



¡Pero si soy un Pokémon! Podremos elegir cuál ser entre 10 diferentes. Pikachu será una de las opciones.

¡Poké-salva el mundo!

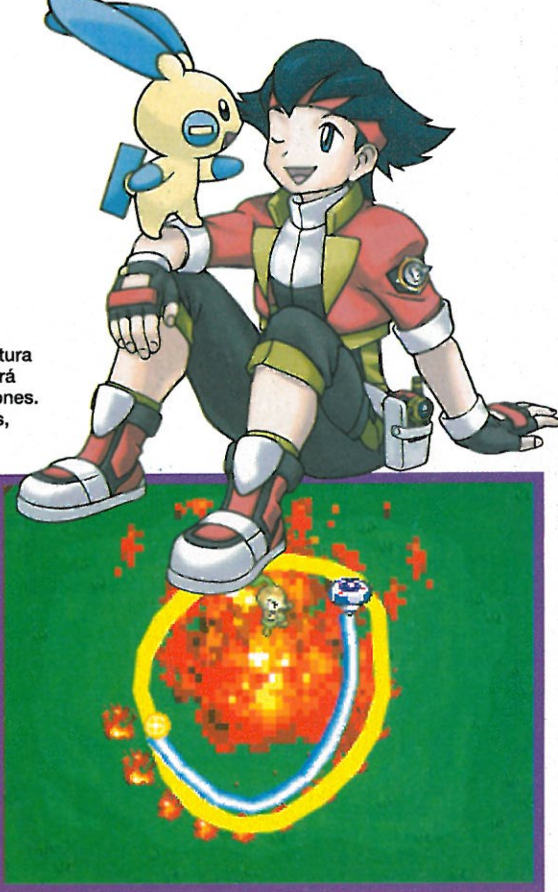
POKéMON RANGER

En la piel de un/a Pokémon Ranger nos embarcaremos en una aventura por Fiore, una nueva zona del mundo Pokémon. Nuestro objetivo será convertirnos en unos buenos rangers cumpliendo una serie de misiones. Contaremos para ello con la ayuda de los Pokémon que capturemos, temporalmente, con una técnica que le dará buen uso al puntero.

- **Tipo de juego:** Avent./RPG
- **Compañía:** Nintendo
- **Lanzamiento:** 2007



"Capture Disk". Este aparatito sustituirá a las Poké Balls y nos permitirá capturar a los Pokémon de forma temporal.



Capturas con puntero. Después de atrapar un Pokémon usando el puntero podremos usar sus habilidades.

¡¡Más juegos!!

Diddy Kong Racing DS

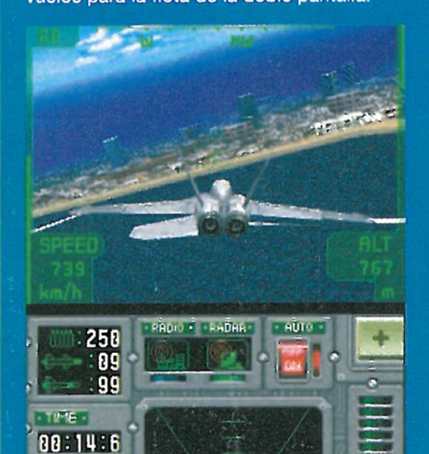
El monito de la gorra roja, compi de DK, se pondrá de nuevo al volante de todo tipo de vehículos en una versión del clásico juego de carreras de N64. Pero claro, Rare se va a encargar de que haya novedades a porrillo, como la posibilidad de jugar en Wi-Fi. Los fans de las carreras «tipo Mario Kart», podéis tomar posiciones.





DS Air

Si siempre has soñado con pilotar un avión, la DS te lo pone fácil. En «DS Air» podrás manejar preciosas aeronaves de combate, moverte por amplios escenarios con total libertad... ¡y acabar con toda fuerza hostil que se ponga por delante! Acción de altos vuelos para la flota de la doble pantalla.



¡El rey de las plataformas vuelve para arrasar!

NEW SUPER MARIO BROS.

Preparaos para recibir al mejor juego de Mario jamás diseñado. Mucho más que un plataformas.

DATOS DEL JUEGO

- **NINTENDO DS**
- **PLATAFORMAS**
- **30 DE JUNIO**
- Compañía: **NINTENDO**
- Equipo: **NINTENDO**
- Origen del Juego: **JAPÓN**
- Jugadores: **1-4**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

- Dentro del juego nos espera un total de **8 mundos** con decenas de niveles y **caminos alternativos ocultos,** lo que significa que habrá que echarle un montón de horas para abrir todo.
- **En cada mapa habrá unas casas-champiñón** en las que se "esconde" un anciano que nos dará un ítem por nuestra cara bonita. ¡Generoso!

ARRASADOR

- En Japón ha vendido **900.000 cartuchos en cuatro días.** ¡Superéxito!



El juego combina el avance lateral de toda la vida con unos gráficos 3D impresionantes. ¡Y dentro esperan muchas sorpresas!

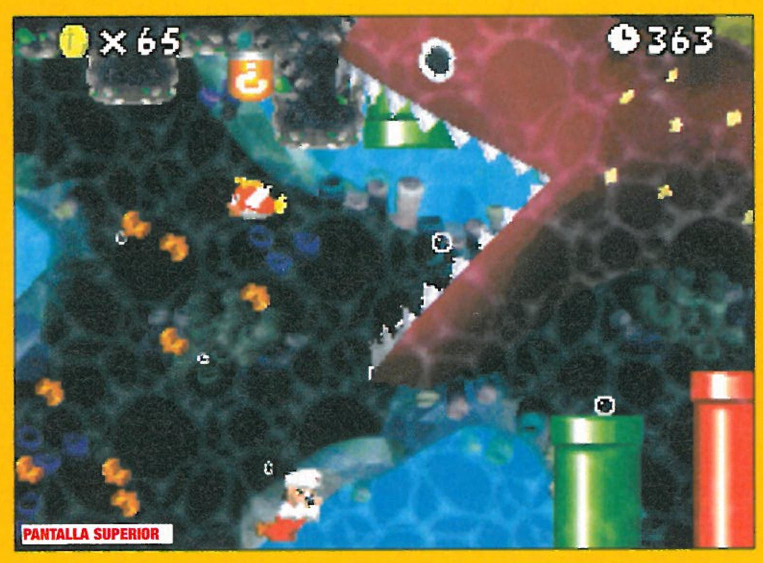
PISANDO FUERTE. Y tanto, sobre todo cuando se convierta en gigante. Esa será una de las chulísimas novedades que nos ofrezca el juego, junto a los gráficos 3D, nuevos ítems y saltos, un modo dobles guay...

La nueva aventura de Mario va a revolucionar tu DS. Y de qué manera. En «New Super Mario Bros.» volveremos a jugar con el fontanero como más nos gusta: al estilo clásico, **corriendo y saltando de plataforma en plataforma** con el objetivo de salvar a Peach.

Pero todo esto lo viviremos con tal número de novedades, que también será como si tuviéramos delante un juego nuevo. ¿Te has fijado en los gráficos que se ven en las pantallas?, **¿has visto que los personajes están en 3D?** Pues este "pequeño" detalle le va a dar al juego un toque innovador que además tendrá su efecto en la jugabilidad y en la acción. Además, hay más sorpresas que contar en forma de **nuevos ítems, movimientos y escenarios**. Mételo todo en un cartucho de DS, agítalo y te saldrá un Mario de sabor clásico, con avance lateral y gráficos rompedores de efectos únicos. Todo esto te lo contamos con más detalle ya mismo. Pero antes déjanos unos minutos, que hemos avanzado lo nuestro y, cuidado con ese champiñón, que me atacaarrrgh.

Por eso digo... ¡Salta!

El argumento no podía ser otro, está claro: **Peach ha sido secuestrada y nos toca salvarla.** ¿Cómo? Pues también te sonará. Tendrás que pasarte nivel tras nivel y verte las caras con el Koopa Troopa secuestrador en los castillos y torreones que encontremos por el



Este juego de Mario estará lleno de sorpresas. De repente puede aparecer un pez enorme con una boca de tiburón... y amargarte el plácido baño.



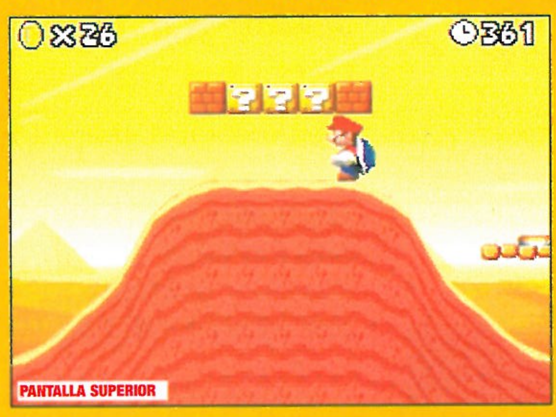
En la mansión encantada nos esperan monedas, ítems y muchos, muchos fantasmas. Mario va vestido de esos colores porque ha pillado una flor de fuego.



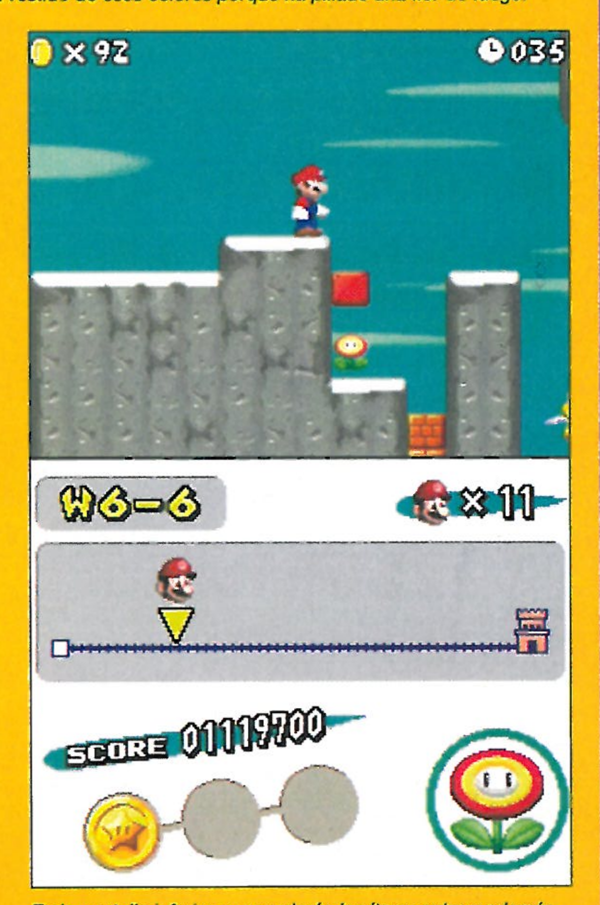
ESE PEQUEÑO GRAN MARIO. Con tanto champiñón suelto por ahí era de esperar que hubiera alguno que nos diera un poder espectacular. Pues sí, en este caso hay un par de champiñones que nos harán gigantes o, por el contrario, nos encogerán a un tamaño de risa. Cada estado tendrá sus ventajas y desventajas, pero ambos serán imprescindibles para acceder a las zonas ocultas del nivel y conseguir todas las estrellas.



Cuando nos encontremos con una cuerda como ésta, nos tocará hacer de equilibristas. Un pie delante... ahora el otro...



Los interruptores que pulsemos tendrán los resultados más variopintos. Este de aquí... ¡acaba de elevar la tierra!



En la pantalla inferior se guardarán los ítems extra y además veremos la progresión de nuestro avance.

camino. Los torreones los verás a mitad de nivel, mientras que los castillos marcarán el final de etapa. Así transcurrirá la cosa a lo largo de **8 mundos diferentes,** diseñados con el ingenio y la creatividad de los primeros marios de los años 80. Todo un prodigio de imaginación. Cada mundo cuenta con varios niveles y caminos ocultos. Para acceder a estas rutas tendremos que pagar una "tasa" en **monedas-estrella. Hay tres por nivel,** así que tendrás que buscar y rebuscar para no dejarte ninguna por el camino. Eso sí, te advertimos desde ya que hacerte con algunas va a ser muy complicado. Te retarán a mostrar tus habilidades más ocultas, o a que te transformes en una serie de... ¡qué pasa con los champis, que aquí hay hambre!

Marchando una de champiñones

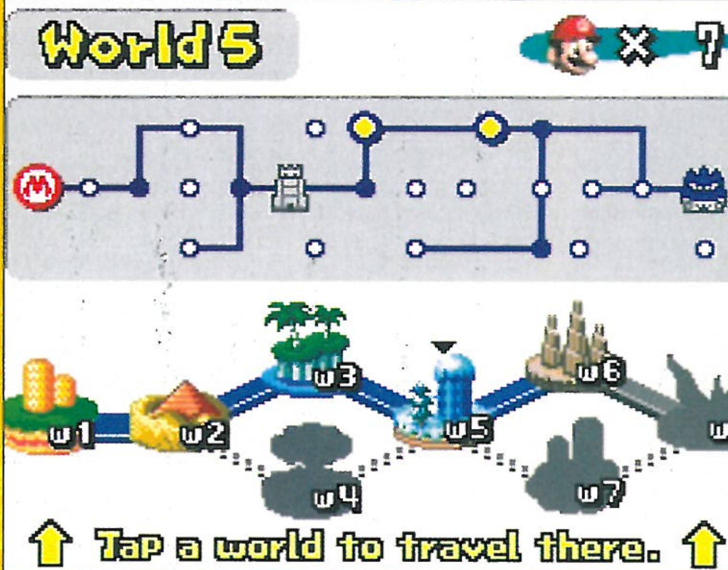
Pues sí, los champis son todo un manjar, pero en el juego además nos pueden cambiar la vida. En «New Super Mario Bros.» encontraremos **dos nuevos champiñones** que variarán de forma brutal el tamaño ▶

EL QUE BUSCA ENCUENTRA

LO MEJOR ESTÁ OCULTO. Ya puedes buscar y rebuscar bien en cada nivel. ¿Cómo que por qué? Pues porque habrá decenas de zonas ocultas en cada mundo, y todos sabemos que cuando algo se esconde es porque es valioso. Nos esperan jugosas monedas, ítems e incluso atajos, todo listo y a la espera del curioso que antes las encuentre. ¿A qué esperas para ponerte las pilas, colega?







A través del mapa iremos avanzando por los diversos mundos de «New Super Mario Bros». Ojo con los caminos alternativos, que hay que pagar para entrar.



Habrá movimientos nuevos que nos resultarán imprescindibles para avanzar, pero también regresan los clásicos culetazos. ¡No habrá koopa que se te resista!



Al final de cada mundo nos enfrentaremos al jefe final. Aquí Mario da otra buena lección a Bowser. ¡A ver si aprendemos a no secuestrar princesas, hombre!

NUEVAS HABILIDADES

CON UNA CONCHA A LA ESPALDA. Una de las nuevas incorporaciones será esta concha azul. Cuando Mario tenga en su poder este curioso ítem, podremos hacer un movimiento nunca visto. Bastará con echarse a correr y, cuando vayamos a tope, Mario se meterá dentro de la concha y empezaremos a desplazarnos por el escenario, quitando del medio objetos y enemigos. Así seremos casi invulnerables, pero ojo con los precipicios, que si nos caemos...

Nintendo ha dado con la fórmula mágica de los plataformas. El nuevo Mario combina avance lateral y gráficos 3D en un juego que fascinará por igual a nostálgicos, avanzados, nuevos...

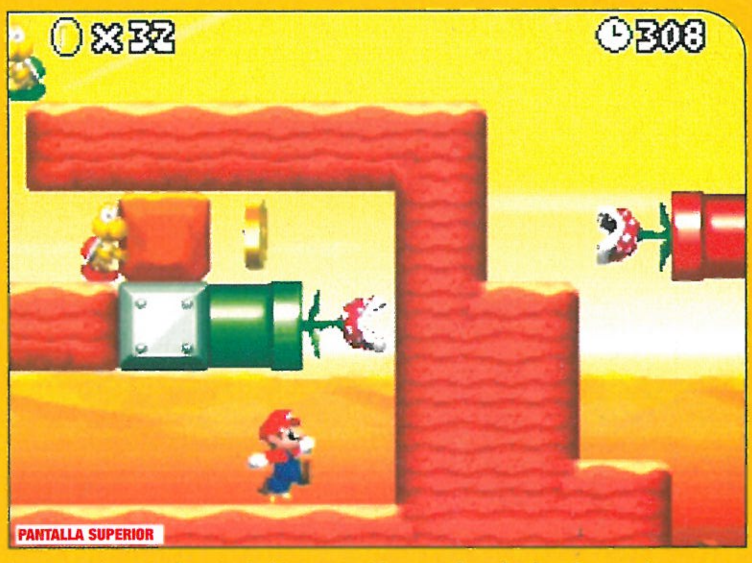
▶ de nuestro protagonista. Uno **nos convertirá en un gigante que podrá pisotear y destrozar** todo lo que se ponga a nuestro paso. Así además nos llevaremos unas cuantas vidas extras, que serán más cuanto más destrozos hagamos. El segundo champiñón tendrá el efecto contrario, o sea que nos hará del tamaño de un garbanzo. Así de **pequeñinos podremos colarnos por huecos aparentemente inaccesibles** y conseguir las dichosas monedas-estrella.

También podremos pillar los **caparazones de las tortugas,** incluso ponérnoslos como si fueran una camisa. Vestidos así de graciosos, podremos deshacernos de los enemigos deslizándonos a toda velocidad por el suelo y, como con el estado "mini", también abrirnos camino a zonas cerradas.

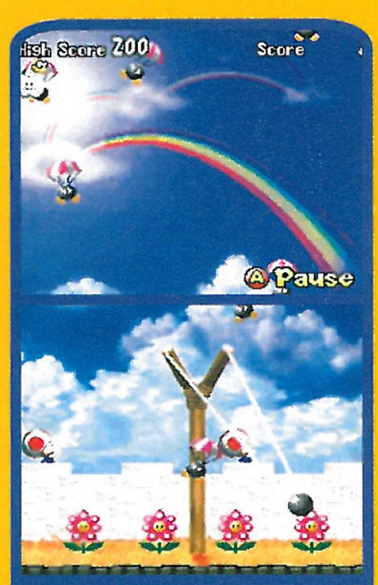
¡Te va a tocar **revisar palmo a palmo todos y cada uno de los escenarios** de «New Super Mario Bros» para no perderte ni uno sólo de los secretos que se esconden en ellos! Pero no te preocupes, que no sólo de saltos básicos vivirá Mario. De su paso por «Super Mario Sunshine» y «Super Mario 64», el fontanero aprendió unos cuantos trucos nuevos para saltar de plataforma a plataforma, y ahora se ha propuesto recuperarlos. Podremos usar, por ejemplo, **el salto de pared a pared** para alcanzar lugares excesivamente altos, o coger un caparazón y arrojarlo a



Con este tamaño, Mario será más poderoso que nunca. El efecto os impresionará más porque los personajes están en 3D, y eso permite muchas "florituras".



Las monedas-estrella estarán bien protegidas y ocultas. Aquí acabamos de encontrar una, pero a ver quien es el listo que pasa con tanta planta carnívora...

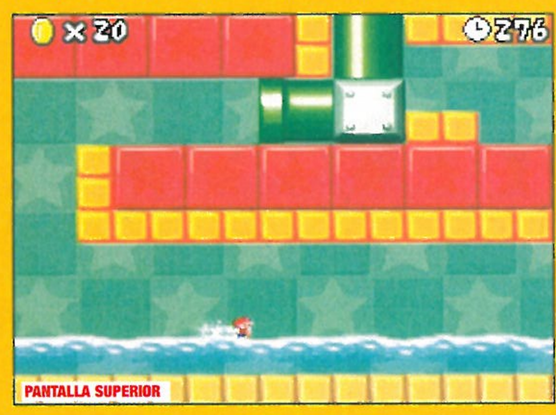


MINIJUEGOS PARA TODOS.

Cuando quieras hacer una pausa en el modo principal, siempre podrás echar mano de los geniales minijuegos que incluye «New Super Mario Bros». Todos aprovecharán a tope la pantalla táctil (sí, y te sonarán del anterior juego de Mario), así que prepárate para lanzar bombas con la catapulta, separar y colocar los bomb-ombs según su color... ¡una fiesta total en tu DS!



El nivel de dificultad será progresivo, o sea que empezará fácil y luego se complicará. ¡Entrena para esquivar fantasmas así!



Con Mario en versión "mini" podremos incluso caminar sobre el agua mientras corre a la velocidad del rayo. ¡No te hundas!



A Mario le tocará más de una vez coger aire, tirarse al agua y pasarse el nivel buceando mientras esquiva "pececitos".

los enemigos. Y no te olvides de los movimientos habituales, algunos tan útiles como saltar sobre un caparazón para iniciar una reacción en cadena... ¡Con ellos no habrá plataforma que se te resista!

Mario contra Luigi

Para cuando te canses de saltar, te esperan unos **minijuegos táctiles que son la bomba,** aunque muchos te sonarán de «Super Mario 64 DS». Pero lo mejor, la "perla" del juego, será el **desafiante modo multijugador.** Tú y tu colega os meteréis en la piel de Mario y Luigi y competiréis por pillar el mayor número de champis. Vale todo, incluso usar ítems al estilo Mario Kart para haceros la puñeta el uno al otro (hay un rayo que te encoge...).

Total, **sabor clásico con un nuevo y atractivo aspecto en 3D.** Jugabilidad a tope, manejo de los mejores Marios, efectos de zoom... No nos extraña que los japoneses anden como locos con este juego. Y si lo pruebas en la nueva **DS Lite,** ¡entonces nadie podrá evitar que te hagas con el cartucho ya mismo!

MARIO CONTRA LUIGI

JUNTOS ¿PERO NO REVUELTOS? Si te aburres de jugar "solipandi", siempre podrás avisar a un amiguete para que se una a la aventura, que una ayudita para salvar a Peach nunca viene mal. ¿Sólo cooperar? Pues no, además podréis competir: el juego también desafía para conseguir más puntos mientras os tiráis conchas, bolas de fuego... ¡y en escenarios exclusivos!





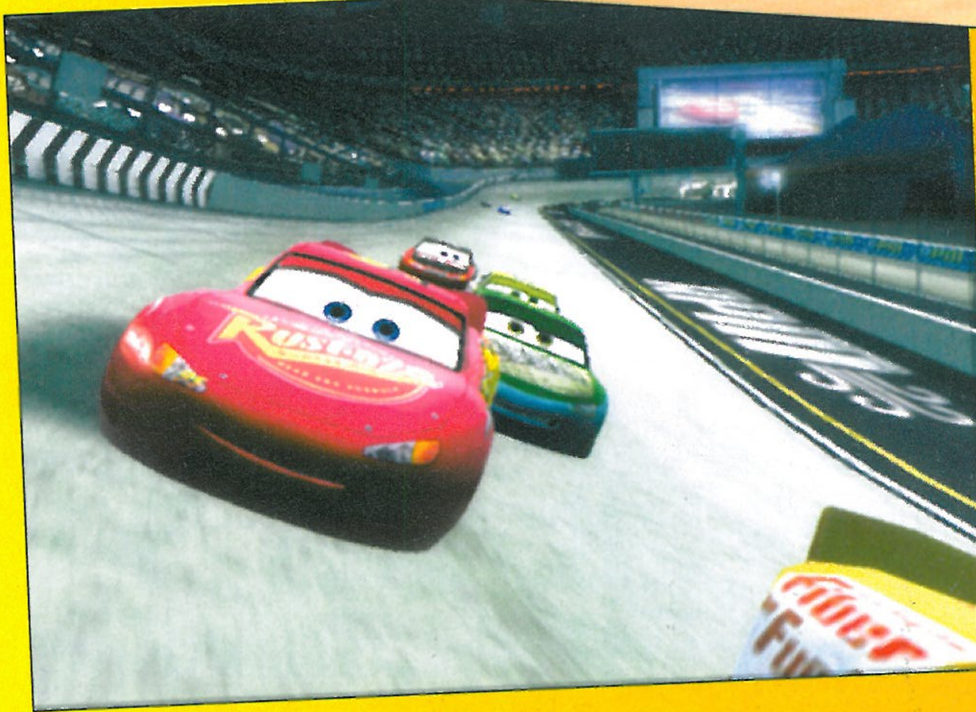
¡¡Las carreras más divertidas del verano!!

¡APÚNTATE AL RETO DE «CARS»!

Del cine directo a tu consola. La película de moda, creada por los chicos de Pixar, ya tiene versiones jugables para Nintendo. Las hemos "conducido" en exclusiva para ti.

Podremos escoger entre 10 coches de la peli y 4 exclusivos del juego, para disputar carreras en GameCUBE. ▶





◀ Las carreras de la Copa Pistón se correrán en circuitos al estilo NASCAR, una modalidad muy exitosa en USA.

¡¡UNOS COCHES CON CARÁCTER!!

Sí, todos son coches, pero cada uno tiene su personalidad. ¡Vamos a conocerlos un poco!

Rayo Mc.Queen: un joven bólido que tiene un sueño: ¡ganar la Copa Pistón y alcanzar la gloria!



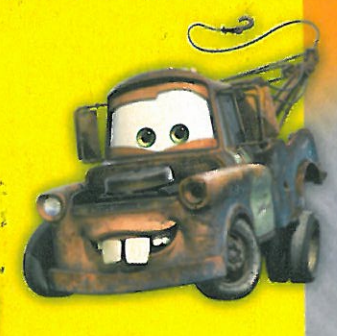
Sally: un magnífico deportivo que huyó de la rápida vida de California. Ahora tiene un hotelito.



Sheriff: este coche de policía del 49 es el encargado de mantener la paz en Radiador Springs.



Mate: está un poco oxidado, pero esta vieja grúa es un tipo leal y el mejor amigo de Rayo Mc.Queen.

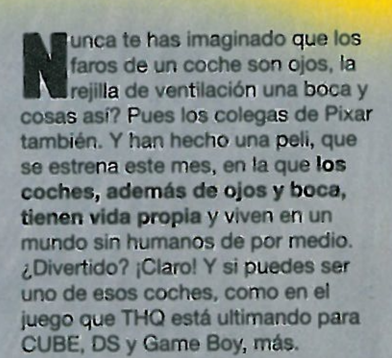


«Cars» nos sumergirá en un mundo imaginario donde los coches, además de ojos y boca, tienen vida propia y corren a sus anchas en una Tierra sin humanos.

Nunca te has imaginado que los faros de un coche son ojos, la rejilla de ventilación una boca y cosas así? Pues los colegas de Pixar también. Y han hecho una peli, que se estrena este mes, en la que **los coches, además de ojos y boca, tienen vida propia** y viven en un mundo sin humanos de por medio. ¿Divertido? ¡Claro! Y si puedes ser uno de esos coches, como en el juego que THQ está ultimando para CUBE, DS y Game Boy, más.

¡ARRANCA LA DIVERSIÓN!

El juego **será una aventura,** pero todo se basará en ganar carreras, por supuesto. Elegirás al protagonista entre los **14 coches disponibles** (4 de ellos serán exclusivos del juego) y te lanzarás a la aventura, nunca mejor dicho, por **Radiador Springs, el escenario principal** de la película. Allí irás conociendo a los demás 'Cars' y aceptando sus retos, como recorrer una distancia en un tiempo límite, buscar y recoger una serie de objetos desperdigados por el escenario, o llegar antes que los demás a un punto determinado. En total serán **20 carreras en paisajes naturales** como el desierto o las colinas, y **otras cinco por los circuitos** en los que se disputará la Copa Pistón. Y lo mejor es que, entre carrera y carrera, disfrutaremos de **más de 45 minutos con secuencias de la peli** que nos ayudarán a sentir los ▶



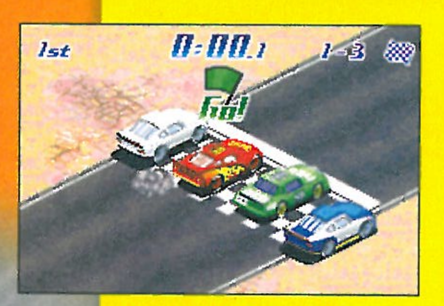
◀ **Mack:** es un camión de 1985 que se sabe el reglamento de las carreras de arriba abajo. Enseñará a Rayo a respetarlo en su camino hacia el éxito.

Que los coches tengan ojos no implica un bajo nivel de realismo. ¡Mira qué de chispas salen al rozar!

La ambición de Rayo le ayudará a aprender rápidamente trucos como ponerse a dos ruedas, y además tendrá

¡¡CARRERONES EN GAME BOY!!

La versión de Game Boy se caracterizará, además de por su vista isométrica, por su modo para 4 jugadores. Ofrecerá 15 carreras y unos cuantos minijuegos para disfrutar solo o en compañía.



Podremos elegir entre 12 coches y explorar el escenario de la peli.

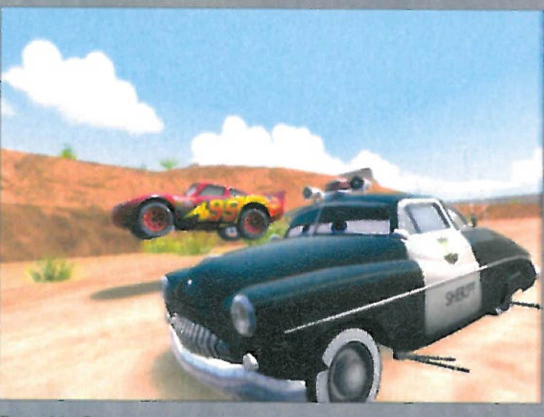


Antes de cada curva saldrá una flecha de aviso. ¡Rayo, un zig-zag!

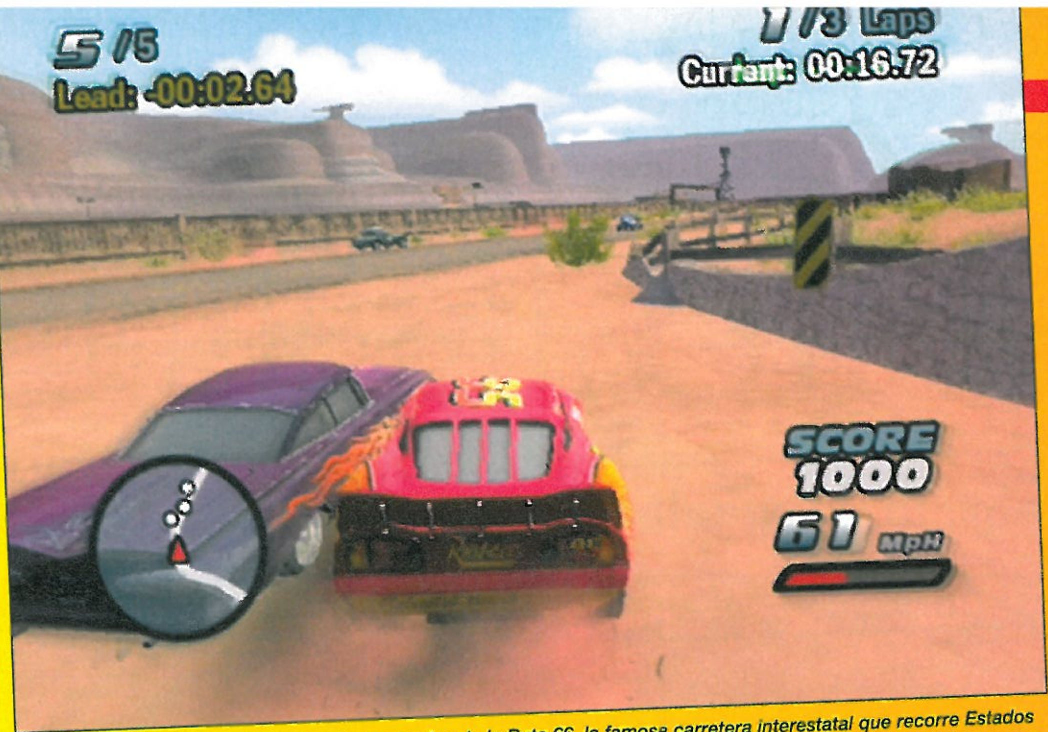
«Cars» aprovechará al máximo las capacidades de cada una de las consolas Nintendo: la versión GBA tendrá modo para 4 jugadores, DS incluirá minijuegos táctiles y CUBE mostrará unos gráficos flipantes.



Entre carrera y carrera podremos darnos una vuelta por el pueblo y, si hay suerte, recoger mejoras para el joven Rayo.



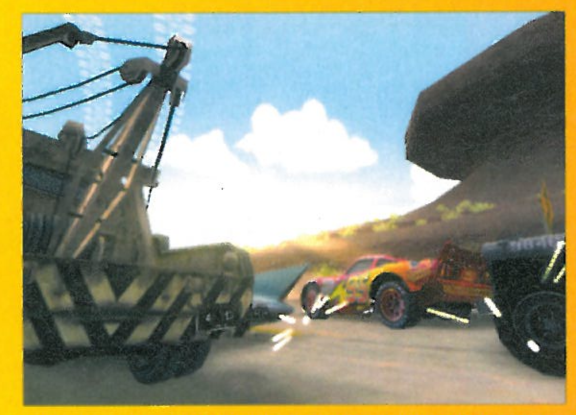
Rayo Mc.Queen será tan rápido que pegará unos saltos de órdago. Sheriff será quien le pare un poco los pie... las ruedas.



Los escenarios estarán basados en paisajes reales de la Ruta 66, la famosa carretera interestatal que recorre Estados Unidos de parte a parte. Así que nos veremos corriendo en el desierto, entre altas montañas y verdes praderas.



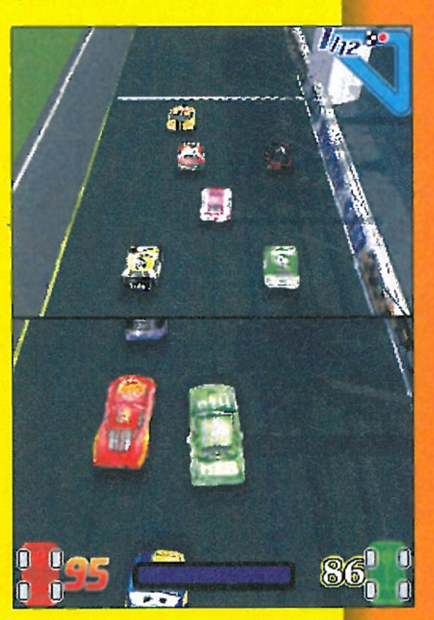
Por mucho humor que entrañen los personajes, las galletas entre los coches serán tan bestias como en la vida real.



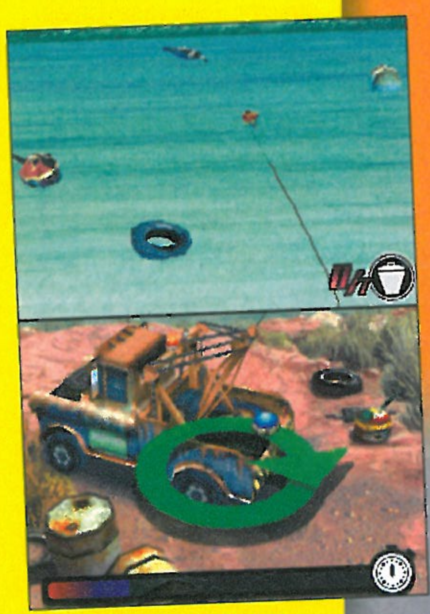
Deberemos superar 20 carreras en entornos naturales para poder pasar a las 5 restantes, en circuitos de la Copa Pistón.

¡¡DATE UNA VUELTA EN DS!!

De esta versión se sabe aún muy poco, pero podemos adelantaros que usará el micro en algunas pruebas y tendrá modo multijugador con una sola tarjeta de juego.



La Copa Pistón se disputará en 4 circuitos, con esta vista superior.



La pantalla táctil y el micro se usarán en todos los minijuegos.

Cómo se hizo

Los escenarios de la peli y el juego están basados en paisajes reales. Y para los personajes se tuvo en cuenta su naturaleza "metálica" a la vez que se buscaba la mayor expresividad posible.

THQ's Rainbow Studios Game Concept Art

mismos deseos de ganar que el propio Rayo Mc.Queen, el deportivo que protagoniza la película.

Y AHORA... ¡LOS MINIS!

¡Los minis... juegos! Ya, no tiene gracia; seguro que te resultan bastante más divertidos los distintos **minijuegos que pondrán la guinda a la versión GameCube** de «Cars». Pero habrá más versiones, por supuesto. Y más minijuegos. Por ejemplo, en la versión **para DS tendrás que "berrear" al micrófono** en algunas pruebas concretas. Y permitirá que dos jugadores corran, cada uno en su DS y un solo cartucho. La de **Game Boy, en cambio, será la que más jugadores permita: cuatro...** aunque con cable link. Ambas están hechas por Helixe, un grupo de programación que seguro que te suenan por otros títulos para las portátiles de Nintendo. ¡Así pues, la diversión sobre cuatro ruedas, dos ojos y una boca está asegurada para todos los nintenderos!

Flo: *esta belleza del 1950 es la dueña del famoso "Café V-8", y su carácter maternal conseguirá que Rayo haga caso a sus consejos.*

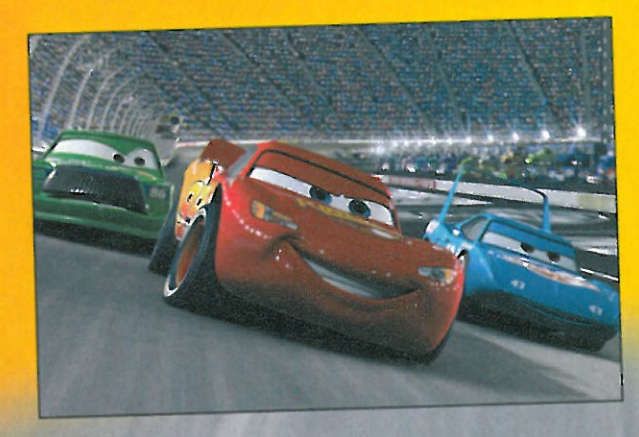


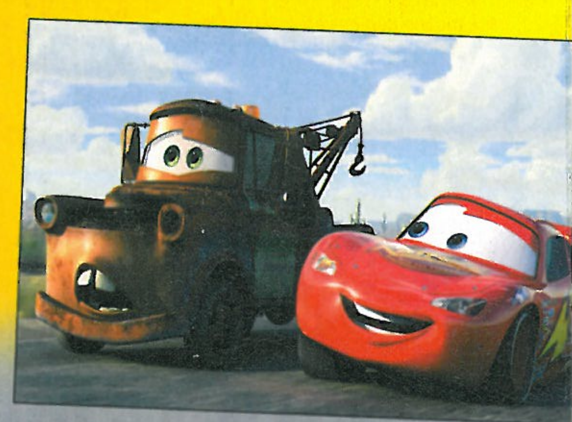
CARS, la "peli"

¡Será la peli de animación digital más divertida, realista y espectacular de todos los tiempos!



Rayo Mc.Queen, el deportivo rojo, tiene un carácter demasiado competitivo. Doc (el coche azul) y otros amigos le enseñarán a "reducir el ritmo y las revoluciones.





John Lasseter, director de otros éxitos de Pixar, se tomó unas vacaciones en 2000. Decidió viajar, con su familia, por **la mítica Ruta 66** y que todos probasen, mojando los piececillos, qué tal estaba el agua del océano Atlántico y también la del Pacífico. Ya en casa, **tras dos meses de aventuras,** se dio cuenta de que su familia estaba más unida que nunca y comprendió que...

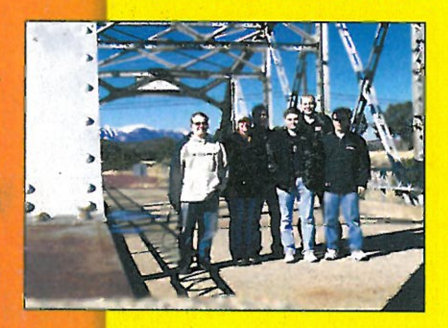
EL VIAJE ES LO IMPORTANTE

La filosofía de la película es hacer comprender a todos los que viven acelerados, gente "sin tiempo para nada", que el viaje de la vida es la verdadera recompensa. Por eso el prota, Rayo, comenzará la peli pensando que **ganar la Copa Pistón lo es todo** en su vida, y terminará... bueno, no vamos a contarlo, ¿no? Para darle más personalidad a cada coche, además de dobladores profesionales, en el doblaje al castellano están participando **periodistas como Antonio Lobato** (el calvo de Tele5, sí), Iñaki Gabilondo o Lorenzo Milá, y **la estrella de la "F1", Fernando Alonso.** ¡Va a ser un exitazo de taquilla, fijo!

¡¡REALISMO AL LÍMITE!!

Para hacer algo bien, hay que fijarse en todos los detalles. ¡Y los de Pixar lo hicieron!

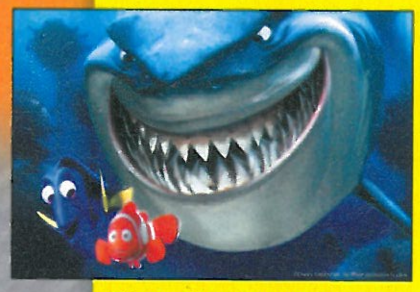
EL VIAJE POR LA RUTA 66 además de divertido para el equipo de Pixar, fue esencial para determinar los paisajes, colores y vegetación que veremos en la peli.



¡¡OTRAS PELIS ALUCINANTES!!

¿Te gusta 'Cars'? Pues su director, John Lasseter, es creador de otros exitazos.

LA ANIMACIÓN DIGITAL no arrancó en el cine hasta que, en el 95, John Lasseter se "atrevió" a dirigir 'Toy Story'. A pesar de los escépticos... ¡fue un éxito mundial!



'Buscando a Nemo' también es obra suya. ¡Y un partimiento total!



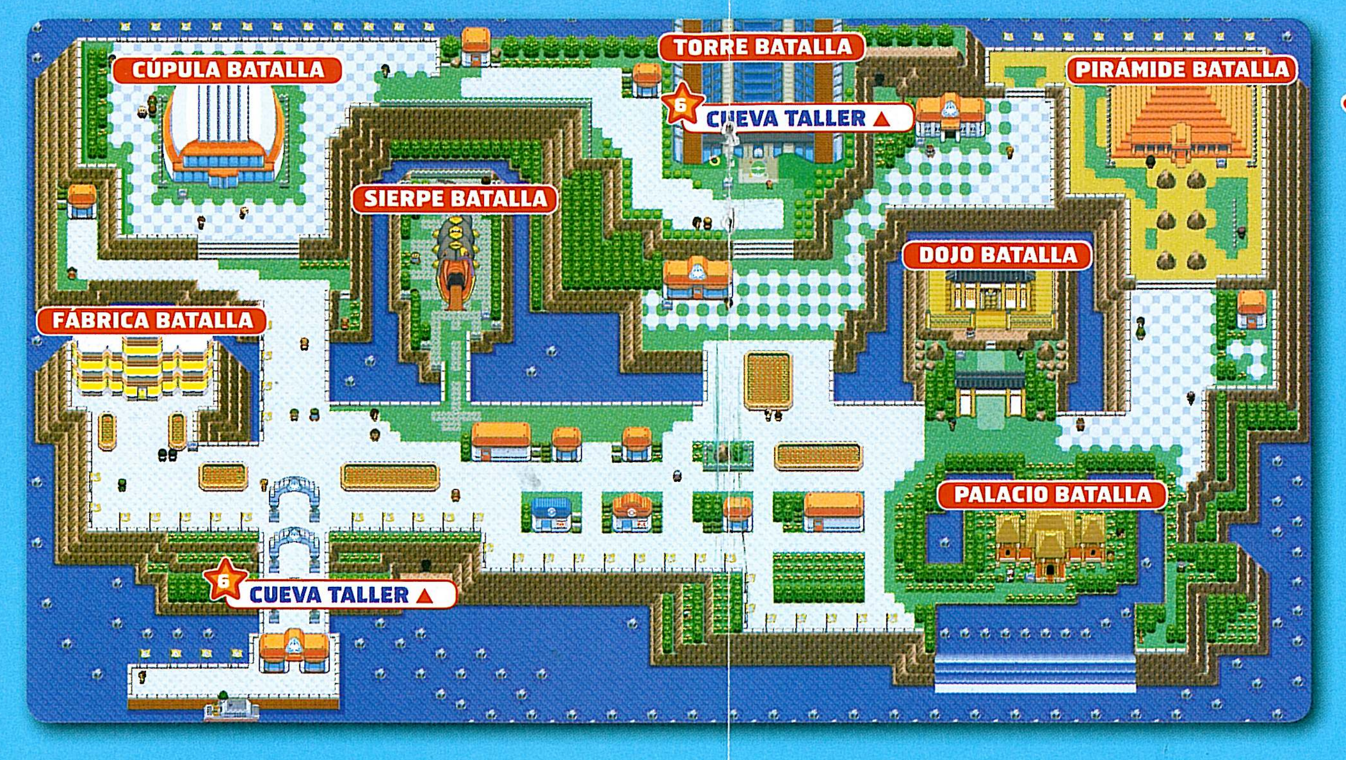
'Los Increíbles' cuenta el día a día de un superhéroe según Lasseter.

Zona Sureste

Kyogre. ¡Ten mucho cuidado, los malos quieren despertar a Kyogre sin saber el desastre que se avecina!

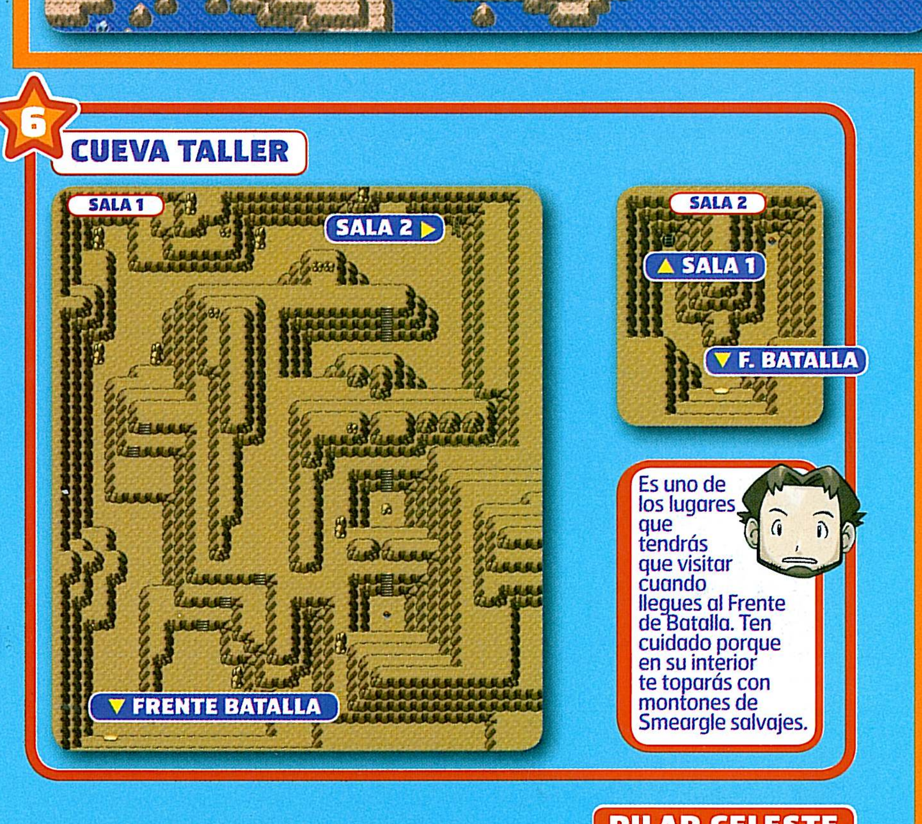


FRENTE DE BATALLA



RUTA 130

6 CUEVA TALLER



Es uno de los lugares que tendrás que visitar cuando llegues al Frente de Batalla. Ten cuidado porque en su interior te toparás con montones de Smeargle salvajes.

CÁMARA SELLADA



Las piedras de la Cámara Sellada encierran un antiguo misterio que tendrás que desvelar usando la cabeza. Tómate tu tiempo porque cuando descifres las inscripciones de sus paredes, se abrirán todas las cuevas en las que viven los legendarios Regis. Es más fácil de lo que parece.

Nintendo®

pokemon.nintendo.es

PUEBLO OROMAR / RUTA 131



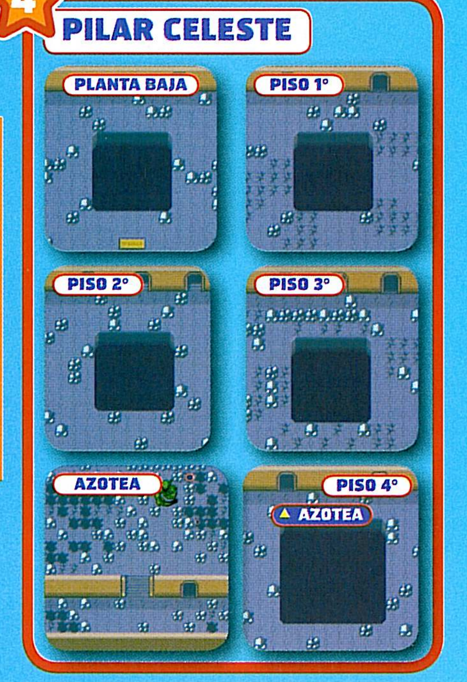
RUTA 130



PILAR CELESTE



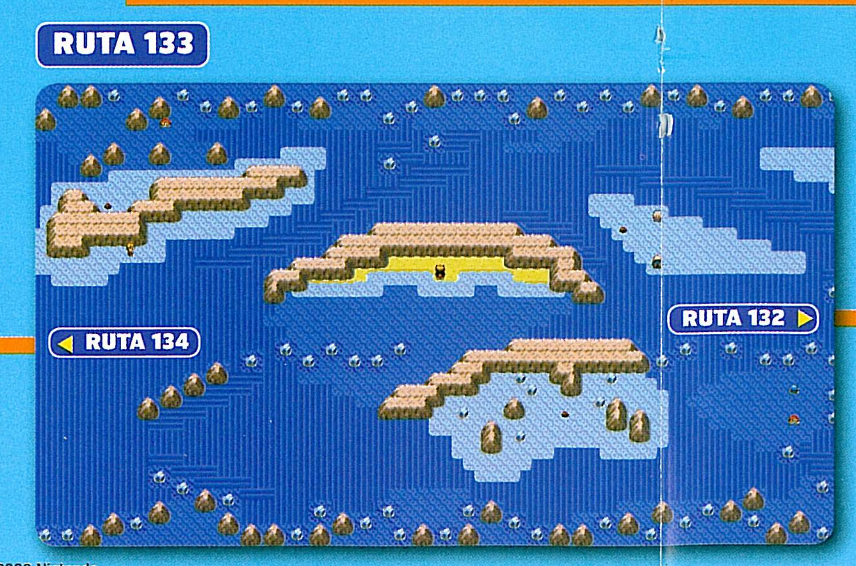
4 PILAR CELESTE



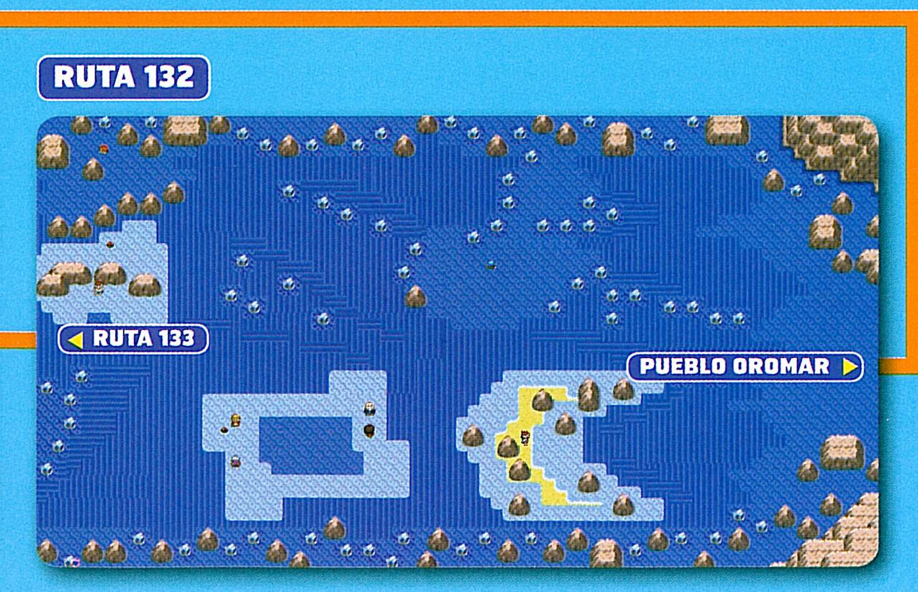
RUTA 134



RUTA 133



RUTA 132



2006 Pokémon © 1995 - 2006 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2006 Nintendo.

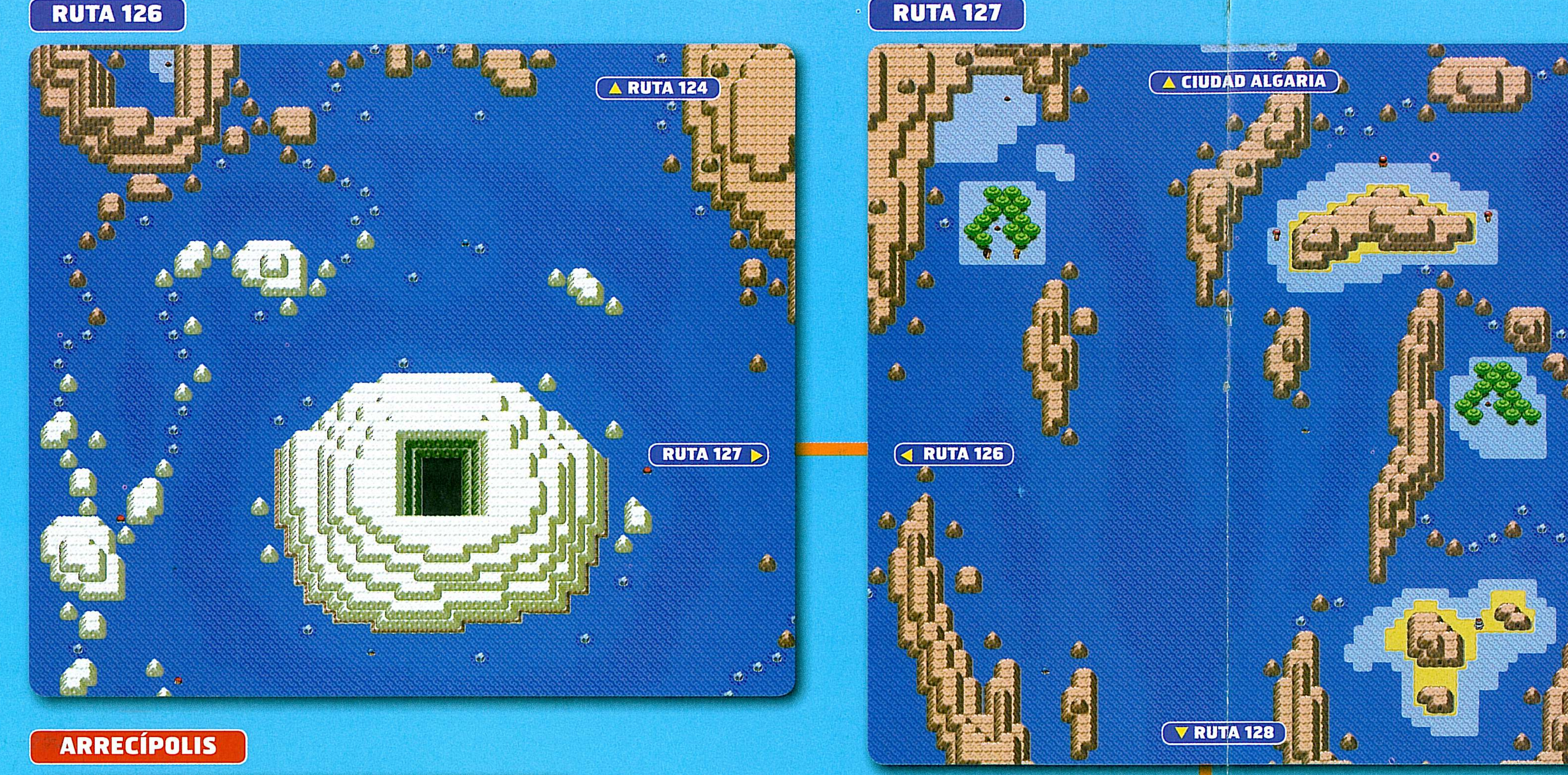
Zona Sureste



© 2006 Pokémon © 1995 - 2006 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2006 Nintendo.

Pokémon Esmeralda

Mapa de Hoenn






Sobrevivir a los peligros de la Calle Victoria es la última prueba que tienes que superar antes de llegar a la Liga Pokémon. ¡Ánimo valiente, seguro no tienes problema para conseguirlo!

Pokémon™
Pokémon UK

ARRECÍPOLIS

CUEVA ANCESTRAL
RUTA 126

1 CUEVA ANCESTRAL

PLANTA BAJA
SÓTANO
ENTRADA
SÓTANO
BAJO
ENTRADA
BAJO
ARRECIP.

En Arrecípolis encontrarás la entrada a la Cueva Ancestral. Entra, baja hasta el sótano de la cueva y podrás ver a Plubio.

RUTA 128

RUTA 127
CAVERNA ABISAL
CIUDAD COLOSALIA
RUTA 129

CIUDAD COLOSALIA

CALLE VICTORIA
CALLE VICTORIA
RUTA 128

2 CAVERNA ABISAL

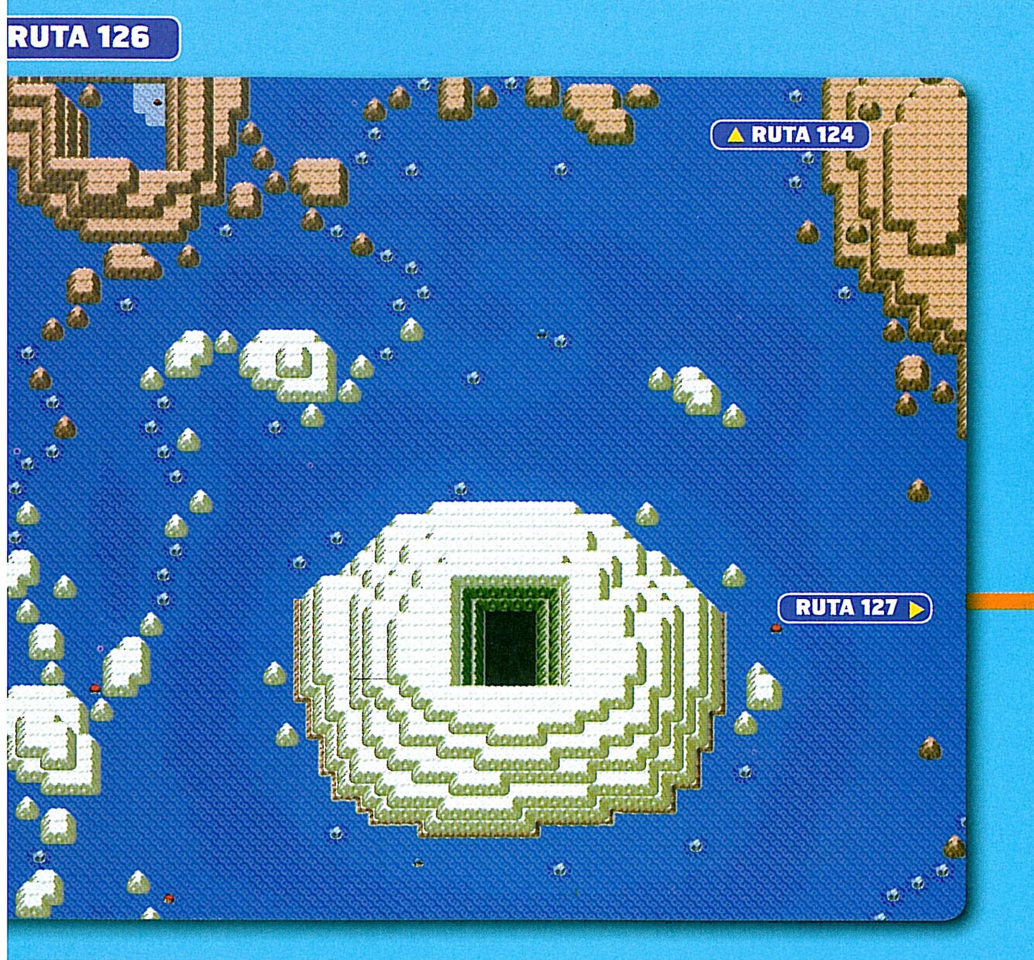
ENTRADA
SALA 1
ENTRADA SUBMARINA
SALA 4
SALA 1
SALA 2
ENTRADA

Cuando buceés por la Ruta 128 verás la Caverna Abisal, una gruta submarina en la que los miembros del Equipo Aqua han encontrado al legendario Pokémon

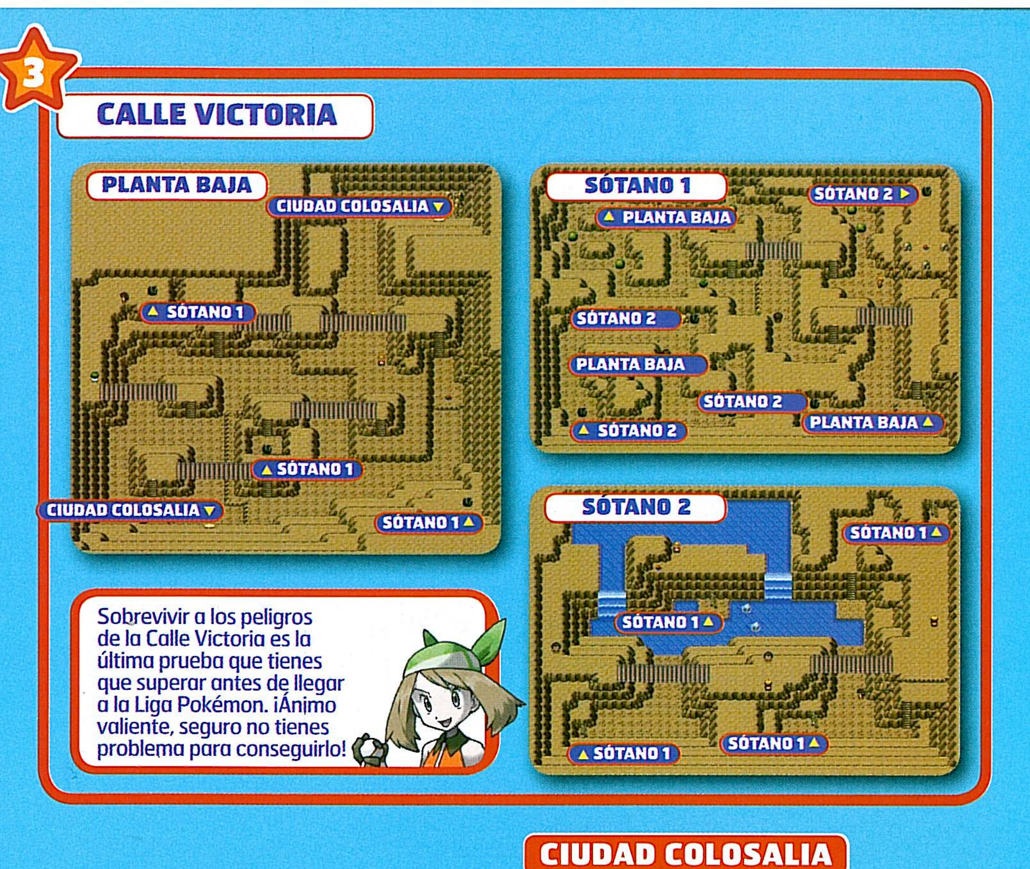


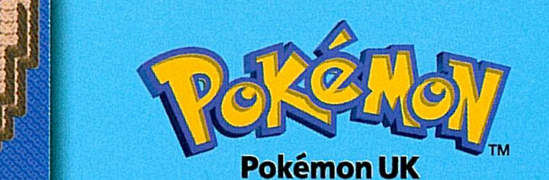

RUTA 129

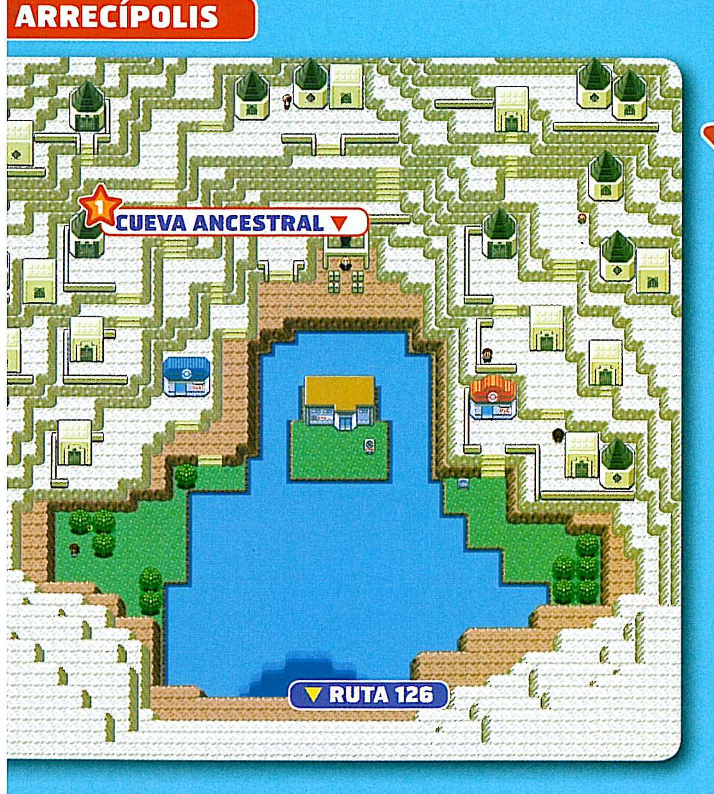




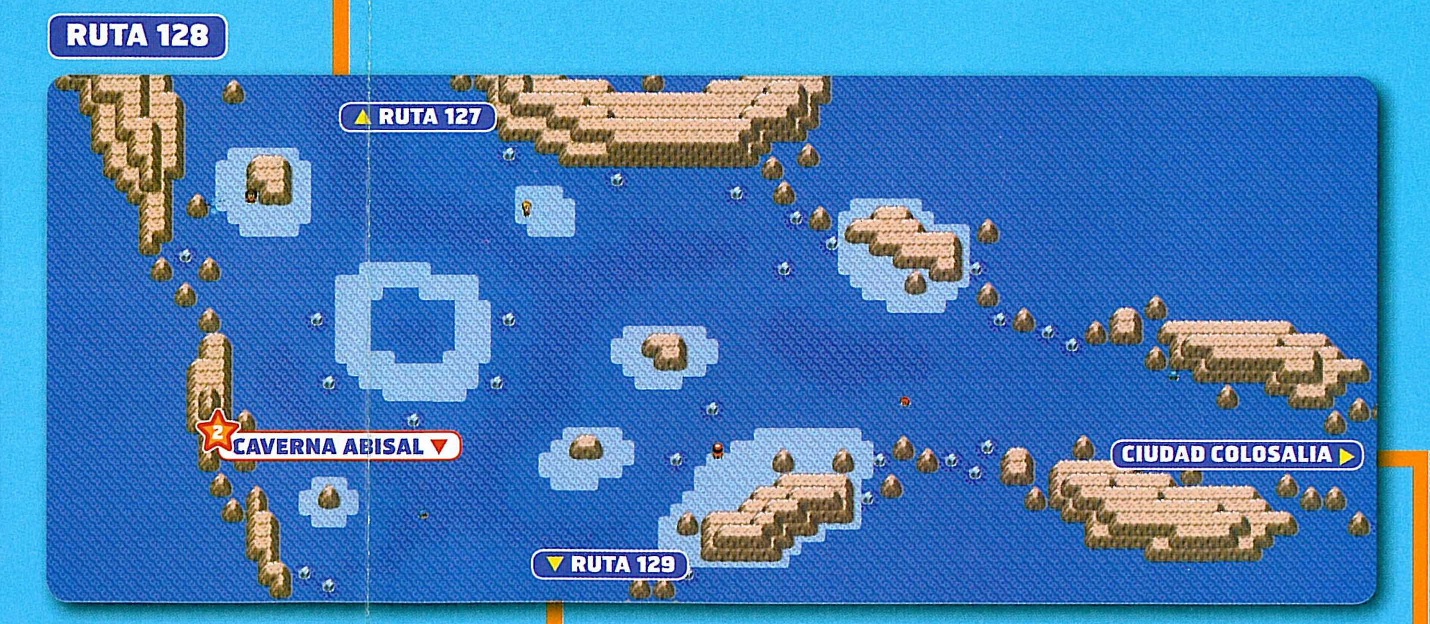














CAVERNA ABISAL





Cuando buceas por la Ruta 128 verás la Caverna Abisal, una gruta submarina en la que los miembros del Equipo Aqua han encontrado al legendario Pokémon

Pokémon Esmeralda

Mapa de Hoenn

Nintendo Acción



¡HAZTE CON EL TESORO!





¡¡¡SUMÉRGETE EN LA AVENTURA!!!
YA A LA VENTA







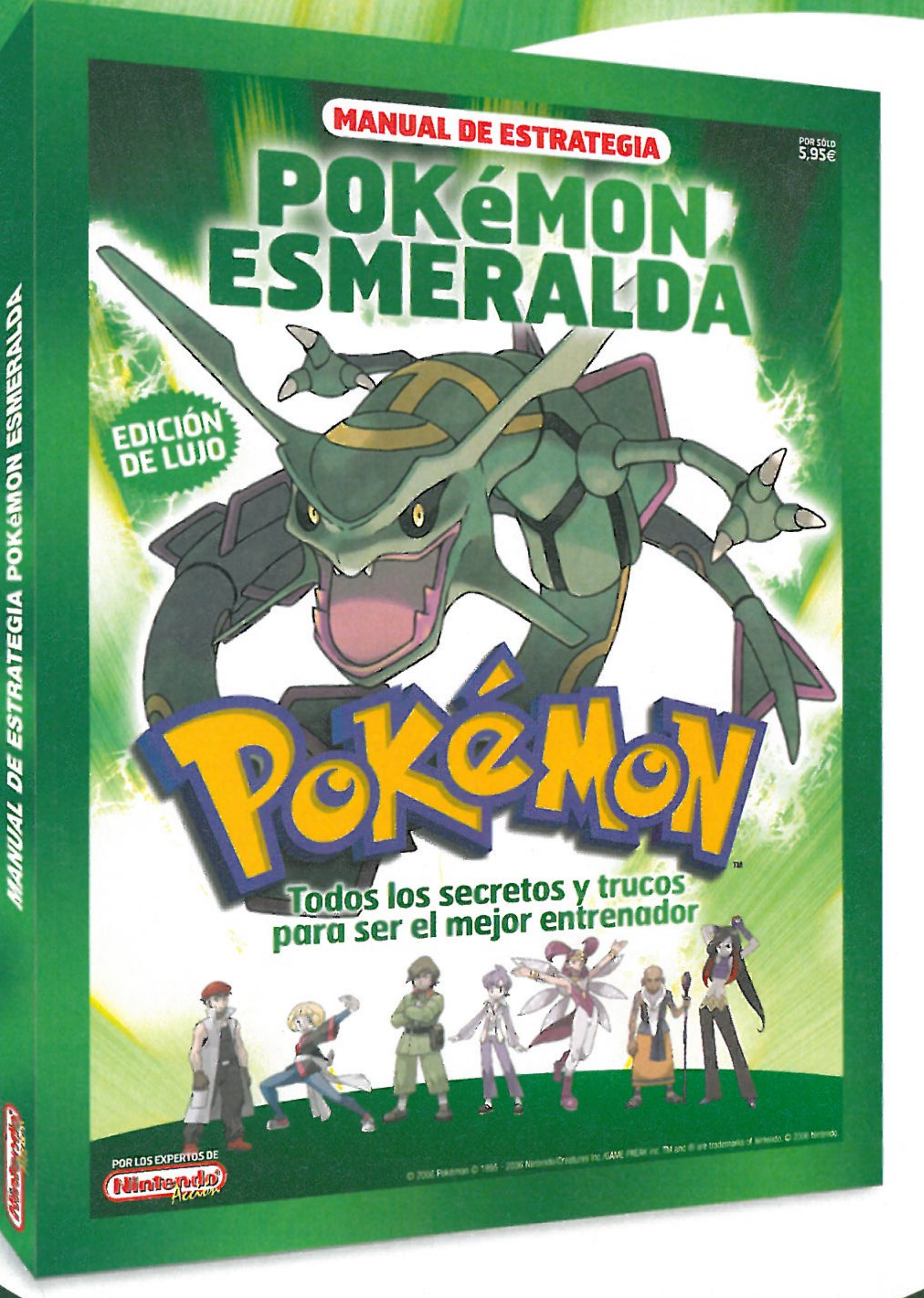
NINTENDO DS

GAME BOY ADVANCE

© Disney. GAME BOY ADVANCE AND NINTENDO DS ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

REVISTA OFICIAL Nintendo Acción PRESENTA...

GUÍA MAESTRA PARA POKéMON ESMERALDA



MANUAL DE ESTRATEGIA PARA POKéMON ESMERALDA:



- **148 páginas** con las claves, trucos y estrategias para ser el mejor entrenador.
- **Mapas detallados** de las rutas, ciudades y pueblos, ¡y el Frente de Batalla!
- **Trucos y secretos** para exprimir el juego a tope.
- **Claves** para **vencer** a los rivales que se enfrenten a ti.
- **Guía de avance:** Paso a paso, todo lo que tienes que hacer.

¡¡SERÁS EL MEJOR ENTRENADOR DE POKéMON ESMERALDA!!

¡¡YA A LA VENTA POR SÓLO 5,95€!!

En julio...



Chibi-Robo

Un robot de 10 cm debe apañárselas para ayudar en las tareas caseras mientras combate arañas alienígenas, entre otras amenazas. ¡Menuda aventura!

VECINOS INVASORES

¡ANIMALES DE ANDAR POR CASA! La aventura para DS te invita a manejar a todos los personajes de la película para infiltrarte en las nuevas residencias que, en pocos días, han invadido el idílico bosque de estos animales. El sigilo es lo importante, pero también la diversión y los entornos 3D.











Brain Training

Entrena el cálculo, la lectura y la memoria mientras lo pasas bien. ¡No, no te va a estallar la chola por jugarlo!



Copa Mundial FIFA

¿Estás viendo el Mundial? ¿Y no te apetece jugarlo? Aquí tienes todas las selecciones y aún más emoción.

PUNTUACIONES OFICIALES

5 SUPER NOVEDADES



Nintendo DS



GameCube

Game Boy Advance

Código P.E.G.I. de clasificación



12+ EDAD RECOMENDADA



VIOLENCIA

DROGAS

MIEDO

SEXO

LENGUAJE SOEZ

DISCRIMINACIÓN

¿Qué puntuamos?

Estos son los parámetros que encontrarás en la ficha de puntuaciones. Te explicamos qué entendemos nosotros por...

- **Gráficos** El aspecto visual del juego. La nota es la suma de decorados, personajes, animaciones, sensación de velocidad... Todo lo que se vea en pantalla.
- **Sonido** La ambientación auditiva: banda sonora, voces y efectos.
- **Jugabilidad** Lo divertido que es un juego, lo que hace que sigas jugando, que te lo pases realmente bien con él.
- **Duración** Esta nota depende de si hay muchos o pocos niveles, modos de juego, ítems, personajes...

Iconos de Nintendo DS

Los iconos DS, con el fondo blanco, indican que el juego utiliza esas funciones.



SIN CABLES



CHAT

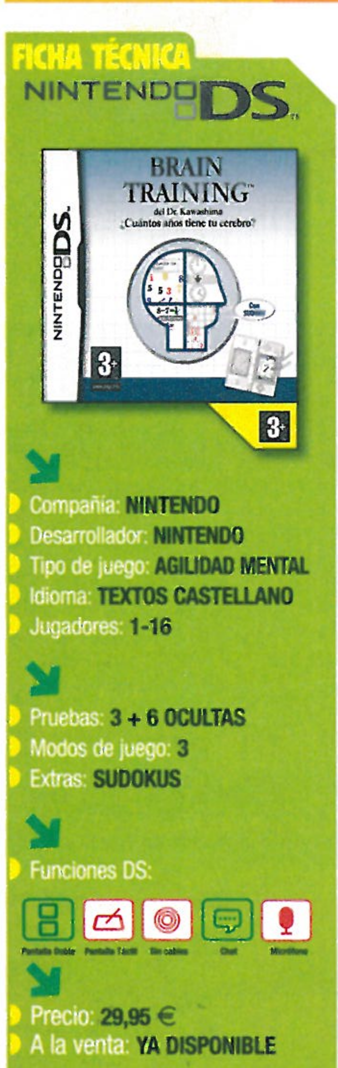




DOBLE PANTALLA · COMPATIBLE GBA · MICRÓFONO · PANTALLA TÁCTIL

¡ATENCIÓN! Recuerda que los precios que mostramos en las novedades y Guía de Compras son aproximados, y pueden variar de una tienda a otra.

OK Nintendo Acción



¡Pon en forma tu cerebro, chaval!

BRAIN TRAINING

Igual que mejoras tus músculos en el gimnasio, también puedes fortalecer tu cerebro. ¿Cómo? Tu DS tiene la clave.

Ryuta Kawashima es un médico japonés especialista en el "coco", que tiene la teoría de que el cerebro es un músculo que se puede entrenar. Lo creas o no, esto es lo que ha dado vida a uno de los **cartuchos más chulos, desafiantes y originales** que se han hecho nunca. Se llama «Brain Training» y es algo más que un juego. Es todo un programa de entrenamiento mental.

¡Uno, dos, uno, dos, nueve...!

Así a bote pronto diríamos que «Brain Training» es un conjunto de pruebas. Pruebas como **contar figuras en movimiento, hacer una serie de operaciones de mates** en un tiempo limitado, leer unas páginas de literatura clásica española en voz alta o **resolver "sudokus"**. ¿Y con esto que se consigue? Básicamente entrenar tu cerebro. Porque ese es el objetivo, **ponerte "las pilas cerebrales"** y hacer que tu cerebro sea cada vez más fuerte. Algo así como un gimnasio mental de bolsillo. Este juego es muy listo y es capaz de medir tu progresión. Lo sabe porque analiza cómo resuelves los ejercicios que te va proponiendo. Pero mejor empecemos por el principio.

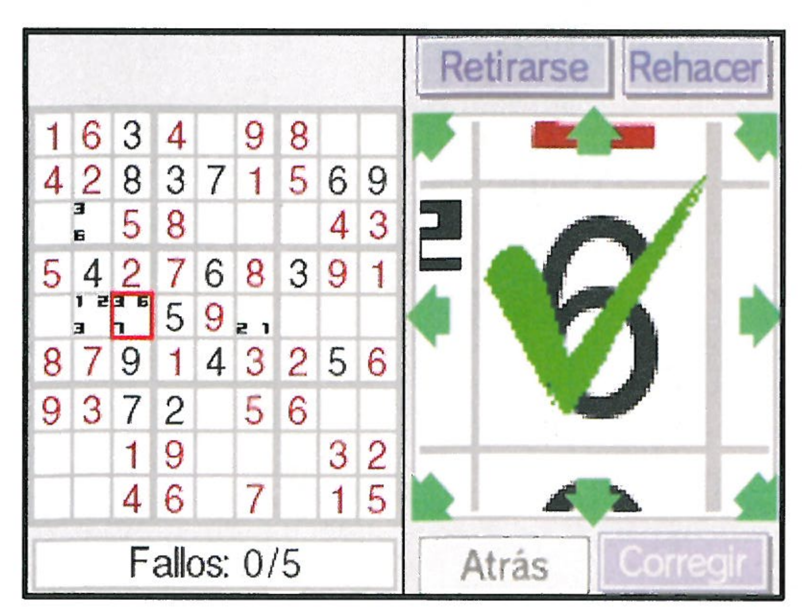
Nuestro primer contacto con «Brain Training» es todo un "shock". Después de completar un pequeño test, el juego **calcula nuestra edad cerebral.** Y, oh sorpresa, somos más mayores de lo que pensábamos (prueba, prueba tú). ¿Qué hacer ahora? Entrenar, claro. Así que el juego te prepara una tabla que debes cumplir a diario. Con que le dediques 15 ó 20 minutos al día, vale. **Cálculo, lectura, agilidad visual,** hay de todo, sencillito pero con su intringulis. Cuando te veas preparado, te haces otro test y... ¡bien, has mejorado!

Las pruebas se presentan de forma simple, pero son **increíblemente ingeniosas y desafiantes.** Además, la interacción con el juego es total: hay que escribir, hablar, puntear... utilizar al máximo la consola. Todo un "rompecocos" que descubre una nueva forma de disfrutar la consola. Con él **nace una generación de juegos,** y os aseguramos que la experiencia no se olvida nunca.

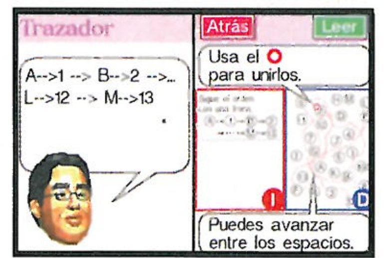
¡ANDA, PERO SI ES UNA LIBRO-CONSOLA!

El primer "impacto" del juego es que, en vez de coger la consola del modo habitual, en horizontal, tenemos que girarla y cogerla como en la foto, de lado, como un cuadernillo de notas. Y aunque parece raro, lo cierto es que resulta muy cómodo para jugar. Ah, y si eres zurdo, tranquilo que tienes la opción correspondiente.

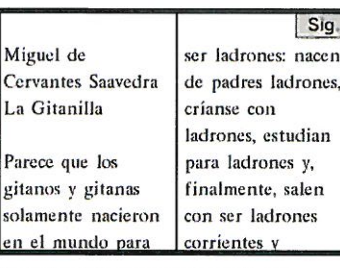




¿Os gustan los Sudokus? Pues aquí los hay a cientos. Aunque si no estáis muy familiarizados, lo mejor es que primero sigáis el tutorial que propone el doctor.



Antes de cada prueba, Kawashima te explica la mecánica y te da algún consejo.



Aquí tienes que leer en voz alta; eso mejorará tu velocidad de lectura.

¿CÓMO VA ESA MEMORIA?

Además de la lógica, también es importante una buena memoria. Uno de los juegos, "memorión", consiste en retener 30 palabras.

		1 min 56 s	
alba	foso	vida	jaca
obra	lava	humo	remo
jade	papá	roca	rama
tulo	mano	diva	fajo
lira	meta	tapa	dote
paje	rima	aire	afán
agua	hilo	cena	caja
leña	losa		

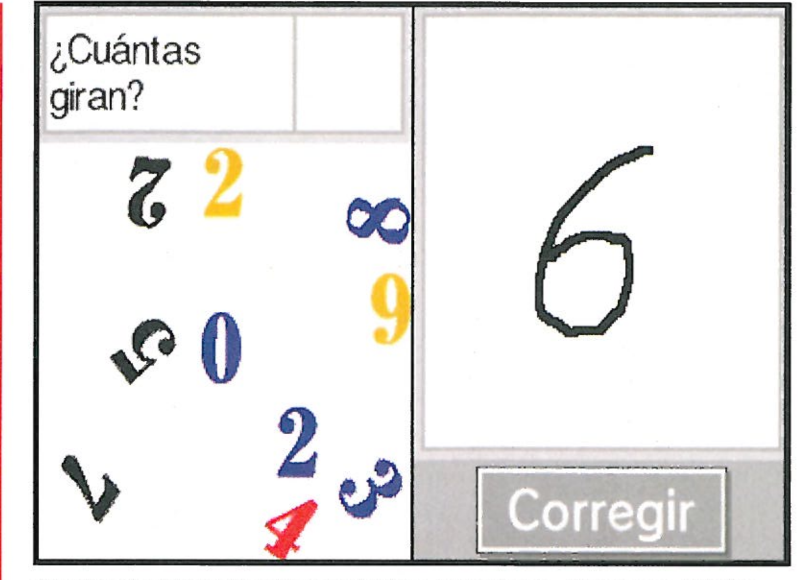
Tienes 2 minutos para memorizar todas las que puedas. Luego...

1 min 41 s

Rem — Remo

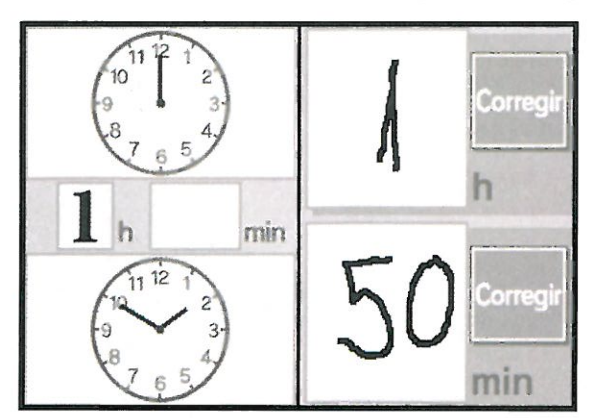
Corregir

... ¡te toca escribirlas todas! Cuantas más aciertes, mejor.

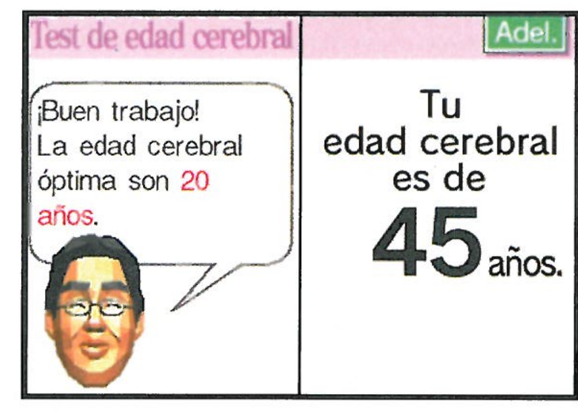


Mogollón de números de colores moviéndose, parpadeando, girando y, en definitiva, despistándonos; y luego toca responder a preguntas, a priori sencillas, como ésta.

DIFERENTE Si algo caracteriza a «Brain Training» es la originalidad. Es el primer juego que busca desarrollar tu cerebro mediante un entrenamiento diario a base de pruebas de lectura, atención y cálculo. ¡Y además puedes conectarte con otros 15 usuarios!



Si eres de los que usa reloj digital, te costará un pelín más hacer esta prueba: calcular la diferencia de tiempo entre dos relojes.



Al terminar el entrenamiento no olvides hacer el correspondiente test para ver tus mejoras. Bueno, al menos ya no pone 80...

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 60
- ▲ Exactamente lo que pide la naturaleza del juego.
- ▼ Pero ves números y letras la mayor parte del tiempo.

SONIDO 89
- ▲ Melodías pegadizas y sonidos simpáticos.
- ▼ Durante las pruebas no suena más que el efecto del roce de un lápiz. Y solo si escribes.

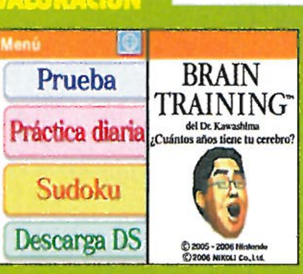
JUGABILIDAD 99
- ▲ Las pruebas son todo un desafío de ingenio. Además, no necesitas disponer de mucho tiempo para jugar.
- ▼ Es una propuesta de juego diferente, o sea que a muchos les puede echar para atrás.

DURACIÓN 99
- ▲ El entrenamiento es ilimitado. Los duelos multi siempre molan. ¡Y hay mucho Sudoku!
- ▼ Que te canses de entrenar.

TOTAL 98

- ▲ **Un nuevo concepto de juego. Rompedor, original y muy adictivo.**
- ▼ Que no le cojas el puntillo, y eso es muy difícil...

VALORACIÓN



UNA APUESTA MUY ORIGINAL Y... ¡ÚTIL!

Seis millones de japoneses no pueden estar equivocados: «Brain Training» es toda una revolución en el mundo de los videojuegos. Su propuesta es un gran desafío para las mentes perezosas, que rompe con todo lo que estamos acostumbrados a poner en nuestra consola. Seas el tipo de jugador que seas, ¡pruébalo!

LA DOBLE PANTALLA

- **Escribe en la táctil, habla al micrófono y pasa la demo.**
- Todas las pruebas requieren que hables al micro o escribas en la táctil. Y además puedes pasar una demo por Wi-Fi. Eso sí, tienes que cuidar tu caligrafía, o no te entenderá fácilmente.



Animales en pie de guerra... inmobiliaria

VECINOS INVASORES

Los humanos han "plantado" una urbanización en mitad de su bosque. Pero ellos van a conseguir que se arrepientan...

Cuando nuestros protagonistas despiertan en primavera tras su hibernación, se dan de narices con un seto plantado en mitad del bosque ¿Qué pinta eso ahí? Resulta que mientras ellos dormían, los humanos han construido una zona residencial en la puerta de sus madrigueras. Maldita fiebre del ladrillo ¡es que no tiene límites!

Convivencia animal

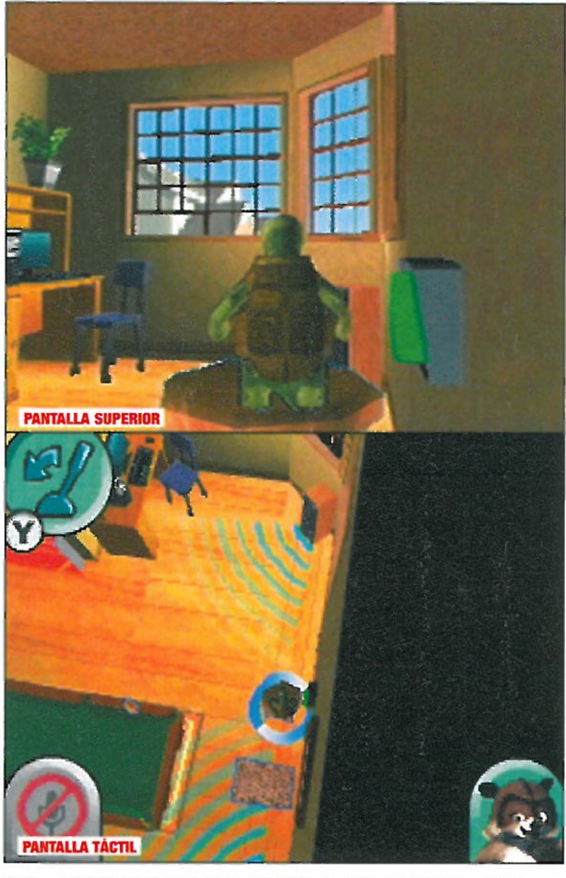
«Vecinos Invasores» se basa en la película del mismo nombre y nos mete en la piel de tres de los protas: **el mapache RJ, la tortuga Verne y la ardilla Hammy.** Con estos tres astutos personajes nos vamos a colar en las casas de nuestros nuevos vecinos y asaltar sus neveras, cubos de basura o lo que toque.

Con este **objetivo de "gorroneo"** en mente tenemos que pasar por más de **30 misiones** diferentes, cambiando un personaje por otro cuando la situación lo requiera. La idea es cooperar entre los tres para colarnos en las casas y evitar a los habitantes y sus perros mientras intentamos llevarnos el botín. Dicho así parece fácil, pero los humanos no nos lo ponen tan sencillo: sus trampas nos bloquean el camino y además cada vez que nos vean intentarán capturarnos. Para salir victoriosos de cada nivel nos toca ir con sigilo y, si nos pillan, salir por patas y escondernos donde podamos hasta que se olviden de nosotros. Una buena jugabilidad, que sin embargo se acaba repitiendo más de la cuenta, aunque los magníficos gráficos nos lo hagan olvidar.

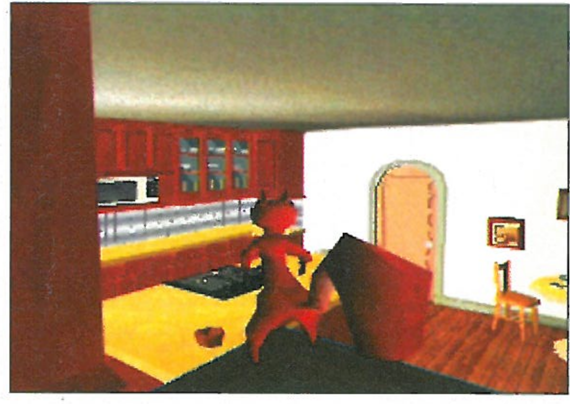
DIVIDE Y PERDERÁS

Con una aventura en este plan, y teniendo en cuenta la desventaja en tamaño de los "animalillos" protagonistas, se impone una cooperación ejemplar. RJ y Verne forman un equipo bastante especial que podrá sobrepasar casi cualquier obstáculo. Basta con que Verne se meta en su concha, RJ lo coja, lo lance lo más alto posible y... ¡listo!

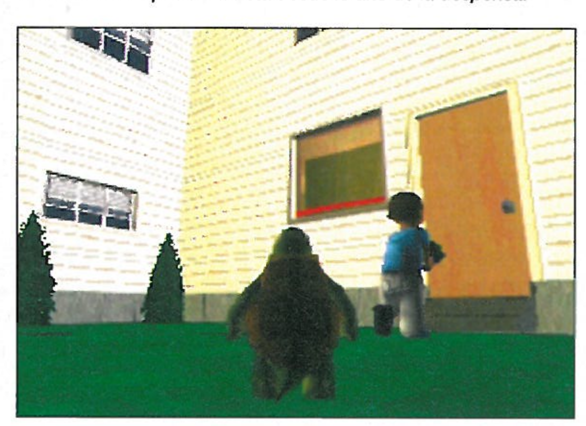




En la pantalla táctil puedes seguir la acción desde una vista áerea, que ayuda a identificar las trampas y ¡evitarlas!



Muchas veces tenemos que escalar muebles que nos parecerán casi montañas. ¡Menuda vista desde lo alto de la despensa!



Ni siquiera con los "inofensivos" niños estamos a salvo. Si un humano nos ve, se empeñará en darnos caza sea como sea.

VERSIÓN ORIGINAL

«Vecinos Invasores» está basado en la película pero incluye fases que no verás en el cine.

CON GUANTE BLANCO

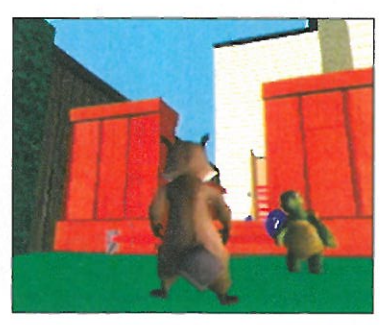
En varios niveles verás que el objeto que necesitamos está a buen recaudo en una caja cerrada con combinación . No hay problema, el mañoso de RJ saca su estetoscopio y la abre en un pis-pás. Que vecinos más listos.



Para abrir las cajas hay que tocar la táctil en el momento exacto.



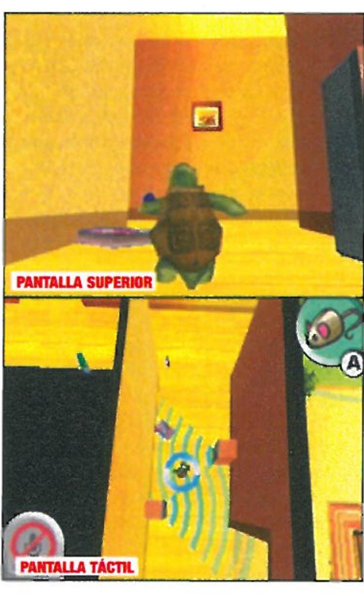
El sigilo es muy importante. Si este perrazo se despierta... a salir por patas.



RJ y Verne se preparan para "asaltar" otra de las casas. ¡Ojo con las trampas!



Lo bueno de ser tan pequeño es que todo te parece enorme. ¡Menuda tarta!



Si estás cerca de unos altavoces, empezarás a bailar. ¡Ese salero!

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS **91**

▲ Mundos totalmente en 3D. Los personajes lucen muy chulos en la pantalla.

▼ En algunas zonas se han pasado de oscuridad.

SONIDO **92**

▲ Voces en castellano y música directamente de la película.

▼ Nada que destacar, tal vez que ciertas melodías se repiten demasiado.

JUGABILIDAD **85**

▲ Una buena combinación entre infiltración y plataformas.

▼ Las misiones se repiten más de la cuenta.

DURACIÓN **88**

▲ Hay para rato: 30 niveles, minijuegos y modo cooperativo.

▼ Se hace demasiado fácil para jugones expertos.

TOTAL 86

▲ El juego nos trae a la consola el **humor y el espíritu de la película.**

▼ A los expertos se les terminará haciendo repetitivo.

VALORACIÓN



INVASORES DENTRO DE TU NINTENDO DS

¿Te ha gustado la peli de «Vecinos Invasores»? Entonces no lo dudes y hazte con este juego, que ayudar a los protas de la peli a lo largo de los 30 variados niveles se te va a hacer muy más entretenido. Si aún no la has visto, el juego te impactará menos. Empieza muy chulo, pero acaba volviéndose pelín repetitivo.

LA DOBLE PANTALLA

1. Uso diferente pero práctico

En uso del puntero, algo escasa. Podemos activar el micro, cambiar de personaje y usar un sistema para apuntar, nada más. Pero como uso práctico, es muy buena, porque nos ofrece una vista aérea de la acción.





¡Un nuevo héroe ha llegado a ...! ¿al salón?

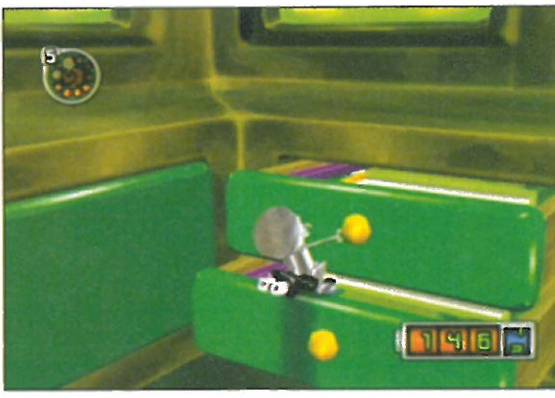
CHIBI-ROBO

EXCLUSIVO GAMECUBE

¿Acción, misterio y romance sin salir de casa? ¡Aquí llega Chibi-Robo! ¡El héroe mas pequeño en la aventura más grande!



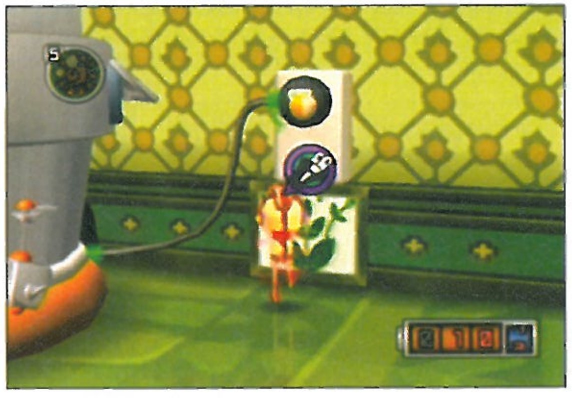
Los objetos cotidianos se convierten en las mejores ayudas para Chibi. Una simple taza puede utilizarse como escudo antiarañas.



¿Que no se puede subir? Métete en el "metal" de Chibi-Robo y estrújate el cerebro. ¡Hay mil formas de aprovechar la casa!



¿Samus Arán? ¡No, es el Chibiláser! ¡Preparaos, malditas arañas invasoras, Chibi os va a convertir en chatarra alienígena!



¡¡Necesito energía!! Aunque la capacidad de su batería irá aumentando, Chibi siempre andará a la caza de un enchufe.

«Chibi-Robo» te mete en la piel de un robotillo que intentará solucionar los problemas de la familia Sanderson mientras ayuda con algunas tareas del hogar y, de paso, desentraña un misterio sobre juguetes que cobran vida por la noche. Casi nada. Pero bueno, vamos al principio de la historia.

Diez centímetros de héroe

El robot que controlas, Chibi, es el regalo de cumpleaños para la nena de la casa. Mide solo 10 cm (él, Chibi) así que, nada más salir de tu caja, verás que estás en **un escenario gigantesco, lleno de detalles, posibilidades y obstáculos:** el salón comedor. Aún en plena fiesta, satisfaces a la gente con unas pocas monerías que te enseñan a controlar a Chibi y, cuando cae la noche, ¡al fin tienes total libertad de movimientos! O casi, porque **Chibi funciona con una batería recargable** igualita a la del móvil: ¡se agota cuando más la necesitas! Así que, a la tensión de conseguir, por ejemplo, **subir hasta el fogón de la cocina para limpiarlo** antes de que la madre vuelva o **eliminar con tu Chibiláser una horda de arañas alienígenas** (que las hay, las hay), se suma la de tener "fichado" el enchufe más cercano para no quedarte sin batería. Así, cumpliendo objetivos, avanzas en la novelera historia principal, la de los Sanderson. Sin embargo, también hay muchas **submisiones relacionadas con los juguetes** (que despiertan cada noche), lo que hace tan interesante avanzar en la historia como resolver los retos que surgen. Y, como guinda, Chibi puede comprar gadgets y conseguir trajes con **nuevas habilidades,** que dan más profundidad y capacidad de divertir a un juego original como él solo.

UNA HISTORIA, MIL MISIONES

¡SIEMPRE HAY ALGO QUE HACER EN ESTA CASA!
Si no es limpiar, es buscar las Chibipuertas, realizar favores a nuestros amigos o encontrar todas las Chibipegatinas. ¡Chibi-Robo es mucho más que una gran historia!



¿Que secretos esconderá esta Chibipuerta? ¡Abrete sésamo!

FICHA TÉCNICA





- Compañía: **NINTENDO**
- Equipo: **SKIP LTD.**
- Tipo de juego: **AVENTURA DE PLATAFORMAS**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**
- Jugadores: **1**
- Tarjeta de memoria: **6 BLOQUES**
- Modos: **HISTORIA**
- Datos: **8 GADGETS Y 8 TRAJES**
- Precio: **49,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 95
Sin forzar la GC logran ser realmente espectaculares.

SONIDO 92
¡A cada paso de Chibi se escucha una nota! Original, pero también algo cansino.

JUGABILIDAD 93
Mola ser un robotillo y tener tantas cosas por hacer.

DURACIÓN 90
Completar la aventura al 100% es una tarea para jugones.

TOTAL 91



▲ Una historia simpática y una **jugabilidad ejemplar.**

▼ Solo tiene un modo de juego y no hay multi.

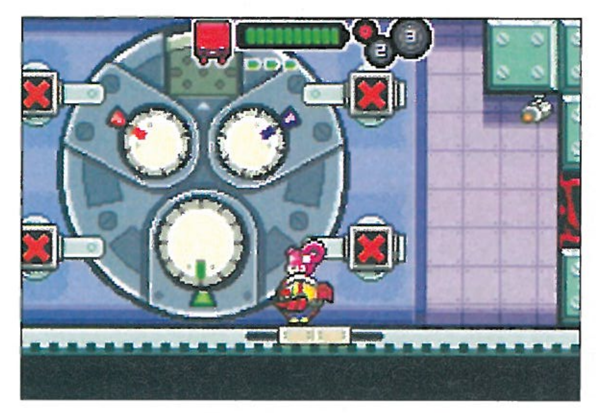
VALORACIÓN

Se agradecen títulos como éste: se deja jugar desde el primer momento, tiene submisiones la mar de divertidas y una historia que te hará disfrutar sin parar.

¡Aventuras a golpe de taladro!

DRILL DOZER

Una mezcla de acción y plataformas por un tubo que te van a hacer temblar, literalmente, mientras juegas con tu Game Boy.



Aunque la mayoría del tiempo taladras paredes y enemigos, el juego también incluye algunos puzzles de los de pensar un rato.



Para ganar a los jefes debes tener, además del taladro tuneado, una buena estrategia. A éste hay que saltarle a las fauces o nada.



También manejamos el "Drill Dozer" con otros personajes a sus mandos, así podemos probar y disfrutar de habilidades distintas.



Para derribar obstáculos especialmente resistentes, debemos usar las mejoras del taladro que encontraremos en cada fase.

Jill aparenta ser una chica de lo más normal, pero en realidad es **la hija del jefe de una banda justiciera,** conocida como los "Red Dozers". Su vida transcurre feliz hasta que el ataque de la malvada banda rival, "Skullker", deja a su padre maltrecho y sin su posesión más preciada: **el Diamante Rojo. Ahora Jill deberá recuperarlo** poniéndose al frente de los "Red Dozers", mientras su padre se recupera de tanto trajín. ¿Te atreves a ayudarles en su aventura?

¡Taladrando voy...!

Para lograr nuestro objetivo tenemos que manejar a Jill y a sus amigos a través de **12 variados escenarios en 2D,** repletos de plataformas, colorido... y enemigos con muy mala uva. A lo largo del juego vamos avanzando gracias a las habilidades del **"Drill Dozer", el taladro, que puede tener hasta 3 niveles de potencia** (si los consigues en cada nivel) y que también hace las veces de arma, nave voladora y hasta submarino en las fases subacuáticas. Y lo que más mola es que, **al utilizar el taladro, tu cartucho, tu GBA y tus manos... ¡temblarán!** ¡Como si estuvieras taladrando tú mismo! Pero no te flipes mucho con el Rumble incluido porque para cumplir la misión también debemos **resolver puzzles, encontrar mejoras, enfrentarnos a miles de enemigos, a jefes finales...** ¡Y solo con la ayuda del taladro! Mola el tema, ¿no? Pues, además, el juego tiene seis escenarios más por desbloquear, que solo podemos jugar comprándolos en la tienda, donde también se esconden ampliaciones de vida, potencia, ítems, etc... Así que, si te molan los plataformas pero también quieres algo **original y diferente,** este «Drill Dozer» es exactamente lo que estás buscando.

¡EN BUSCA DEL TESORO!

¡HAZTE CON LOS 31 TESOROS QUE HAY OCULTOS POR AHÍ! En todas las fases hay escondidos cofres que debemos encontrar para acabar el juego al 100%. Hay 31 tesoros ocultos, y algunos en lugares de muy, muy difícil acceso.



En el menú "tesoros" podrás ver todos los que hayas conseguido.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **GAME FREAK**
- Tipo de juego: **PLATAFORMAS**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**
- Jugadores: **1**
- Passwords: **NO**
- Batería: **SI**
- Datos: **INCLUYE RUMBLE**
- Precio: **39,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 90
Un poco pequeñitos, pero muy claros y bien animados.

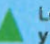
SONIDO 85
Música algo machacona y efectos realistas para el taladro.

JUGABILIDAD 90
Las posibilidades del Drill Dozer son súper divertidas. Y el Rumble le da un realismo genial.

DURACIÓN 89
No tiene muchos niveles, aunque te va a costar acabártelo.

TOTAL 89


Lo muy **original, divertido y adictivo** que llega a ser.


Más largo, debería ser aún más largo. Y tener multi.

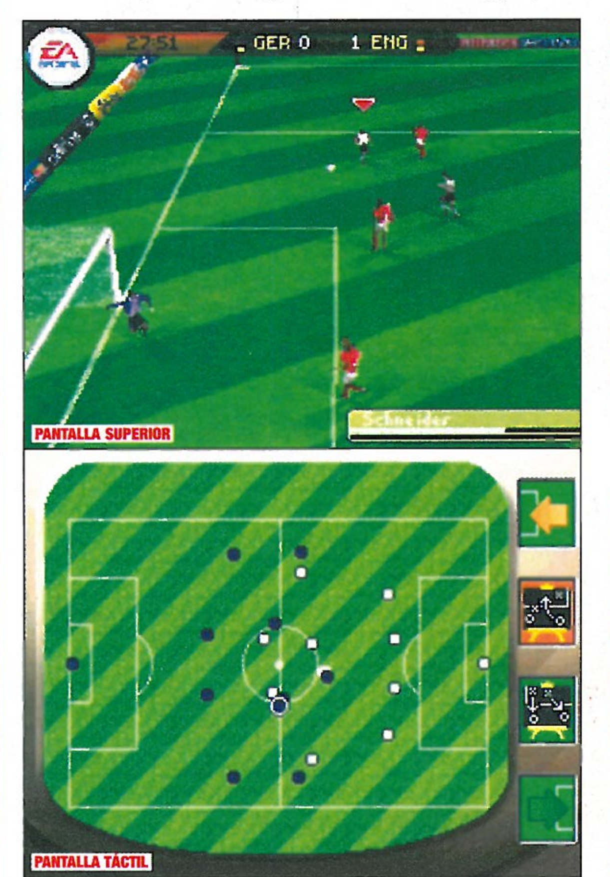
VALORACIÓN

«Drill Dozer» reúne las mejores cualidades de los plataformas y aporta algunas ideas originales que lo convierten en un juego apetecible para todo el mundo.

¡Campeones, campeones, oé, oé, oé!

COPA MUNDIAL DE LA FIFA 2006

Todos quieren hacerse con la Copa del Mundo, pero sólo uno puede ganarla. Juega, disfruta y... ¿serás tú el elegido?



Si las cosas van mal, prueba a cambiar de estrategia. Es fácil, sólo tienes que seleccionarla en la pantalla táctil. ¡Al ataqueeee!



El aspecto gráfico no tiene nada que envidiar al de los títulos futboleros de GC... ¡El resultado es espectacuGOL! ¡GOOOL!



En el juego puedes reproducir todos los partidos que se están disputando ahora. Por si no te gustan los resultados reales.

Regresa el acontecimiento futbolístico más importante del mundo. El que deja las calles desiertas y bate records de audiencia en televisión. ¿La boda de la Pantoja? Qué va, hombre, el Mundial de fútbol. Y tú lo vas a exprimir a tope en tu DS.

¡A por todas, campeón!

Pues sí, como cada cuatro años las mejores selecciones se la juegan. A DS han llegado con **gráficos en 3D y más de 300 jugadores reales** a los que podrás reconocer en pantalla. ¡Genial! Con lo que flipamos controlando a Torres, a Henry o a Ronaldinho y Kaká. En el campo te van a gustar **el gran realismo y la variedad de movimientos de todos estos jugadores,** que hacen disfrutar el torneo al máximo. En cuestión de jugabilidad no hay apenas novedades con respecto a «FIFA06», pero bueno, si esa edición ha destacado por algo es por su increíble jugabilidad y sencillez. Además, si te cansas del Mundial, también tienes la opción "Desafío", con **más de 120 retos diferentes** y... ¡hasta un trivial! Y como guinda, a cada pocos partidos consigues **extras: pósters, equipaciones, jugadores...** Vaya, que si quieres vivir la emoción del Mundial en DS, ya sabes qué hacer.

¡Y UN TRIVIAL!

SI CREÍAS QUE SABÍAS ALGO DE FÚTBOL... tendrás que bajarte los humos, porque las preguntas de este trivial son rebuscadas hasta decir basta. Mola, pero....





FICHA TÉCNICA

NINTENDO DS

- Compañía: EA SPORTS
- Desarrollador: EXIENT
- Tipo de juego: FÚTBOL
- Idioma: CASTELLANO (TEXTOS)
- Jugadores: 1-4 (MULTITARJ.)
- Datos: 4 MODOS DE JUEGO
- Extras: PÓSTERS E ÍTEMS
- Funciones DS:



- Precio: 39,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 86
Pequeñitos, pero en 3D y con un movimiento muy realista.

SONIDO 85
Efectos pasables y música variadita para los menús. El comentarista habla en... inglés.

JUGABILIDAD 88
Muy viciante, aunque hay pocas opciones y es bastante facilillo.

DURACIÓN 91
Aunque es cortito, el modo multi y el desafío lo alargan un montón.

TOTAL 87

▲ El realismo y la **gran cantidad de selecciones.**

▼ Que no hay que ser Brasil para ganarlo todo.

VALORACIÓN

Los gráficos cumplen, los partidos emocionan, y lo del trivial es un puntazo. Una pena que la parte jugable no tenga novedades respecto a «FIFA 06».

SUSCRÍBETE A

REVISTA OFICIAL

Nintendo Acción

Y LLÉVATE ESTA INCREIBLE BOLSA POKéMON

Tamaño bolsa: 53x25x30 cm.

¡Regalo exclusivo! sólo para lectores de REVISTA OFICIAL Nintendo Acción

suscríbete y consigue un 10% de descuento + Bolsa de regalo por sólo 32,30€

Sólo hay 1.000 bolsas ¡suscríbete hoy mismo!

➔ Llama ahora por TELÉFONO
902 540 777
De lunes a viernes de 9 a 13h. y de 15 a 18h.
Horario de verano: Julio y Agosto de 8:30h. a 16:00h.

➔ Envía CUPÓN por correo
HOBBY PRESS - Apdo. 34FD
20080 San Sebastián
(Guipúzcoa)

➔ Envía cupón por FAX 902 540 111
➔ E-MAIL suscripcion@axelspringer.es
➔ INTERNET
www.suscripciones-nintendoaccion.com

Y si te has perdido algún número de tu revista favorita consíguelo entrando en **www.axelspringer.es/atrasados**

PARA SUSCRIBIRTE:

❑ Sí, deseo suscribirme a Nintendo Acción por 12 números por sólo 32,30 € (10% de descuento) más 5€ de gastos de envío y recibir de regalo una bolsa POKéMON.



FORMA DE PAGO **(Elige una de las 2 opciones)**

Nombre y Apellidos del Titular ....

❑ **DOMICILIACIÓN BANCARIA:** Les ruego atiendan los recibos presentados para su cobro por Axel Springer España S.A.

Cuenta Corriente ENTIDAD AGENCIA DC Nº DE CUENTA

❑ **TARJETA DE CRÉDITO:**
○VISA ○MASTER CARD ○4B ○EUROCARD ○6000

NÚMERO **CADUCIDAD** /

Nombre/ Apellidos...Fecha de Nacimiento............................ Teléfono ....

Domicilio .... C. Postal (imprescindible) .... Localidad.................. Provincia ....

E-Mail: ....

FIRMA (Imprescindible en cualquier forma de pago)

- **Por razones de operatividad, el número de teléfono está reservado exclusivamente para suscripciones.**
- **De acuerdo con la vigente normativa sobre Protección de Datos Personales, te informamos que tus datos personales formaran parte de un fichero propiedad de Axel Springer España, S.A. con objeto de gestionar tu suscripción. Para ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, deberás dirigirte por escrito a Axel Springer España, S.A. en la dirección c/ Los Vascos, 17, 28040 Madrid.**
- **No se aceptan suscripciones fuera de España.**
- **Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Axel Springer España S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.**

GUÍA DE COMPRAS

NINTENDO GAMECUBE

ANIMAL CROSSING
▸NINTENDO ▸Comunicación
▸59,95 € ▸1-4 J



¿Quieres tener una vida diferente de lo habitual? Entonces conviértete en un "animal-crossinguero" más y disfruta de la vida en un pueblo lleno de animales, donde cada día pasa algo diferente. ¡Qué vida tan ideal!

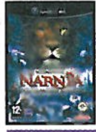
Puntuación 95

BATMAN BEGINS

▸EA GAMES ▸Acción-sigilo
▸19,95 € ▸1 J
Batman protagoniza su juego más logrado. Atención al precio que marca Centro Mail, es demoledor.
Puntuación 93

BATTALION WARS

▸NINTENDO ▸Estrategia
▸59,95 € ▸1 J
La propuesta de este juego nos habla de estrategia con un componente muy arcade. Entretenido y muy jugable.
Puntuación 91

CRÓNICAS DE NARNIA

▸BUENAVISTA GAMES ▸Aventuras
▸59,95 € ▸1-2 J
Vive toda la acción y aventura en un juego que recrea a la perfección los escenarios y gráficos de la peli.
Puntuación 91

DRAGON BALL Z BUDOKAI 2

▸BANDAI ▸Lucha 3D
▸39,95 € ▸1-2 J
Con todo el carácter de la serie de televisión DBZ y unos gráficos de aúpa, ¡la lucha en anime definitiva!
Puntuación 91

F-ZERO GX (PLAYER'S CHOICE)

▸Nintendo ▸Velocidad
▸29,95 € ▸1-4 J
Añade a la velocidad un desafiante modo historia con el que configurar y crear nuestras propias naves.
Puntuación 94

F. F. CRYSTAL CHRONICLES

▸SQUARE-ENIX ▸Acción-RPG
▸59,95 € ▸1-4 J
Un gran RPG para cuatro, cada uno con su Advance conectada. Además de divertido, largo y muy, muy bonito.
Puntuación 93

FIFA 06

▸EA SPORTS ▸Fútbol
▸54,95 € ▸1-4 J
Nueva temporada, más novedades. Están todos los equipos, estrellas y estrena un control muy intuitivo.
Puntuación 95

FIRE EMBLEM

▸NINTENDO ▸RPG-Estrategia
▸59,95 € ▸1 J
Prepara tu ejército y dale al coco mientras luchas, en 3D, y con todo el encanto de las entregas para GBA.
Puntuación 90

HARRY POTTER Y EL CALIZ...

▸EA GAMES ▸Aventura
▸59,95 € ▸1-3 J
El aprendiz de mago y sus amigos se embarcan en una nueva aventura llena de acción y mucha, mucha magia...
Puntuación 90

KING KONG

▸UBISOFT ▸Acción-Aventura
▸59,95 € ▸1-2 J
Un espectáculo visual para una de las aventuras más emocionantes de GC. Flipas manejando al gran mono.
Puntuación 93

MARIO KART: DOUBLE DASH!!
▸NINTENDO ▸Carreras
▸59,95 € ▸1-16 J



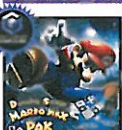
No es la primera vez que Mario y sus colegas se ponen a correr. Pero sí es nuevo que haya dos pilotos por kart, y que cada jugador pueda controlar a uno de ellos. ¡Y además incluye un modo extra para jugar hasta 16!

Puntuación 97

LA NOVEDAD DEL MES
CHIBI ROBO



▸NINTENDO ▸Aventura de plataformas
▸59,95 € ▸1 J
Con sólo 10 cm, el nuevo héroe de Nintendo se las apaña para realizar todas las labores de la casa y librar a los dueños de un sinfín de movidas. Un juego especial, en el que siempre hay algo que hacer. Muy recomendable.
Puntuación 91

MARIO MIX

▸NINTENDO/KONAMI ▸Musical
▸59,95 € ▸1-2 J
Baila con Mario decenas de temazos sobre la alfombra incluida con el juego.
Puntuación 90

MARIO PARTY 7

▸NINTENDO ▸Tablero-Minijuegos
▸59,95 € ▸1-8 J
Más minijuegos, más modos, más amigos invitados y el micrófono en plan estrella. ¡No te lo pierdas!
Puntuación 95

MARIO POWER TENNIS

▸NINTENDO ▸Tenis
▸59,95 € ▸1-4 J
Mario y sus colegas te invitan al partido de tenis más original, genial y espectacular que hayas jugado.
Puntuación 95

METROID PRIME 2 ECHOES
▸NINTENDO ▸Aventura 3D
▸59,95 € ▸1-4 J



El regreso de Samus es simplemente perfecto. Al estilo de juego inconfundible de la primera entrega, con mucha exploración y acción a la medida, añade importantes novedades sobre todo en el aspecto gráfico. ¡Totalmente alucinante!

Puntuación 98

MARIO SMASH FOOTBALL

▸NINTENDO ▸Fútbol
▸59,95 € ▸1-4 J
El fontanero se mete a futbolista con un juego divertido y adictivo a tope. Disfrútalo con tus colegas.
Puntuación 95

NBA LIVE 06

▸EA SPORTS ▸Baloncesto
▸59,95 € ▸1-4 J
Jugadores casi reales con sus movimientos exclusivos y un control ideal para el espectáculo de la NBA.
Puntuación 93

NFS: MOST WANTED

▸EA GAMES ▸Carreras-Tuning
▸59,95 € ▸1-2 J
¡La policía entra en juego! Debes correr contra otros coches tuneados ¡y evitar que la poli te detenga, neng!
Puntuación 94

ODAMA

▸NINTENDO ▸Pinball-Estrategia
▸59,95 € ▸1 J
Una inesperada combinación entre pinball y estrategia, que además nos invita a dar órdenes por el micro.
Puntuación 89

PAPER MARIO LA PUERTA M.

▸NINTENDO ▸Acción-RPG
▸59,95 € ▸1 J
Todos los elementos de este genial RPG son de papel, y en sus combates hay público. Y participa. Original, ¿eh?
Puntuación 94

POKéMON XD
▸Nintendo ▸Aventura-RPG
▸59,95 € ▸1-4 J



Volver a la región de Aura siempre es una alegría. Pero, si lo haces con mejores gráficos que los de Colosseum, la aventura es más larga y además vas a poder capturar Pokémon salvajes... ¡es la total felicidad de cualquier pokémaniaco!

Puntuación 98

PRINCE OF PERSIA 3

▸UBISOFT ▸Acción
▸59,95 € ▸1 J
Una apuesta basada en la acción por encima de todo. La aventura más divertida y espectacular.
Puntuación 94

NUESTROS RECOMENDADOS

LOS MEJORES DE ACCIÓN
1. METROID PRIME 2 ECHOES
2. PRINCE OF PERSIA 3
3. KING KONG

LOS MEJORES DE PLATAFORMAS
1. SUPER MARIO SUNSHINE
2. DONKEY KONG JUNGLE BEAT
3. SONIC HEROES

LOS MEJORES DEPORTIVOS Y MÁS
1. FIFA 06
2. MARIO SMASH FOOTBALL
3. SONIC RIDERS

LOS MEJORES DE AVENTURAS
1. ZELDA: THE WIND WAKER
2. POKéMON XD
3. ZELDA: FOUR SWORDS

LOS MEJORES DE VARIOS GÉNEROS
1. ANIMAL CROSSING
2. MARIO PARTY 7
3. CHIBI-ROBO

SONIC RIDERS

▸SEGA ▸Carreras
▸49,95 € ▸1-4 J
Si te gusta Sonic, te gusta la velocidad. Y por extensión, también este juego de carreras de personajes
Puntuación 90

SUPER SMASH BROSS

▸EA SPORTS ▸Lucha
▸29,95 € ▸1-4 J
Los drandes héroes de Nintendo protagonizan un juego de lucha muy original que te pegará a la pantalla.
Puntuación 95

VIEWTIFUL JOE

▸CAPCOM ▸Simulador
▸59,95 € ▸1-4 J
Imagínate un Smash Bros. pero el con el estilo tan personal de Joe. Mogollón de personajes y efectos.
Puntuación 89

WARIO WARE

▸NINTENDO ▸Microjuegos
▸29,95 € ▸1-16 J
¡El juego de Wario es la repanocha! Fácil, directo, divertido al máximo. Para los que quieran risa y emoción.
Puntuación 93

ZELDA W. WAKER (PLAYER'S CHOICE)
▸NINTENDO ▸Acción-RPG
▸29,95 € ▸1 J



Historia, personajes, traducción, control, banda sonora, mazmorras... Todo en «Wind Waker» deja alucinado, y más aún su jugabilidad y el carisma del héroe. Por eso es una obra maestra. ¡Y está en la tienda por 30 euroos!

Puntuación 98

CRÓNICAS DE NARNIA



▶BUENAVISTA ▶Aventura
▶36,95 € ▶1-4 J

Una aventura con toques RPG que te hará pasar buenos ratos lanzando hechizos y espadazos.

Puntuación 86

ANIMAL CROSSING

▶NINTENDO ▶Simulador de vida
▶39,95 € ▶1-4 J



Llega un juego que está rompiendo moldes. Con él se ha iniciado una nueva forma de jugar, jugar conectados, creando una comunidad en la que la DS se convierte en la puerta de entrada a un fantástico mundo de millones de usuarios. Entra en el pueblo de tus amigos y ¡comunícate con todos!

Puntuación 98

DRAGON BALL Z SW2

▶BANDAI ▶Acción
▶39,95 € ▶1-2 J

Combates frenéticos con Goku y sus colegas. Diez personajes, 6 modos de juego y miles de tortas.

Puntuación 90

FIFA COPA MUNDIAL

NUEVO



▶EA SPORTS ▶Fútbol
▶39,95 € ▶1-4 J

La jugabilidad de FIFA06, con las mejores selecciones en juego, un modo desafío, extras, un trivial...

Puntuación 87

FIFA STREET 2



▶EA SPORTS ▶Fútbol
▶39,95 € ▶1-2 J

Lo más espectacular del fútbol, los regates, ejecutados por las estrellas del planeta. ¡Así ya podrán!

Puntuación 86

KIM POSSIBLE: KIMMUNICATOR



▶BUENAVISTA GAMES ▶Acción
▶29,95 € ▶1 J

Ha dado el salto desde la tele a un juego que resulta tan divertido y molón como la serie.

Puntuación 90

KIRBY POWER PAINTBRUSH



▶NINTENDO ▶Plataformas
▶39,95 € ▶1 J

Un plataformas de Kirby, rápido, y muy adictivo, en el que pintarás sin parar en tu DS ¡todo con el puntero!

Puntuación 91

LOST MAGIC



▶UBISOFT ▶RPG
▶39,95 € ▶1-2 J

Magia, hechizos, estrategia... ¡ponlos en práctica en la pantalla táctil! Y alucina con su multijugador online.

Puntuación 90

MEGAMAN B. N. 5



▶CAPCOM ▶RPG
▶39,95 € ▶1 J

Las aventuras para GBA hechas una, con combates llenos de emoción y un buen uso de la pantalla táctil.

Puntuación 90

MARIO KART DS

▶NINTENDO ▶Carreras
▶39,95 € ▶1-2 J



Por un lado tiene la diversión y jugabilidad de la serie «Mario Kart» y por otro añade la posibilidad de jugar contra cualquiera a través del modo Wi-Fi. Si lo sumas todo, te encuentras con un juego de carreras tan adictivo y marchoso que no podrás dejar de competir y correr, y competir, y correr...

Puntuación 98

MARIO & LUIGI COMPAÑEROS...

▶NINTENDO ▶RPG
▶39,95 € ▶1J

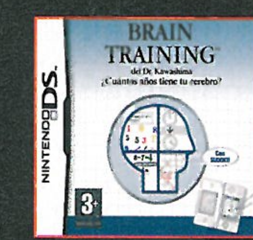


El estreno de la pareja (que luego se convierte en un cuarteto) en la DS es para tirar cohetes, ver cómo petan, y luego ir a por más para celebrarlo como Dios manda. Qué juegazo, qué gráficos, qué emoción, qué buena historia, ¡este RPG no te lo puedes perder! ¡Es totalmente flipante!

Puntuación 98

LA NOVEDAD DEL MES

BRAIN TRAINING



▶NINTENDO ▶Agilidad Mental
▶29,95 € ▶1-16 J

Es buen momento para que empieces a hacer un poco de gimnasia para tu "coco". Con Brain Training practicarás cada día cálculo, lectura, memoria, y una serie de ejercicios para mejorar tu edad cerebral. ¡Excitante!

Puntuación 98

METROID PRIME HUNTERS

▶NINTENDO ▶RPG
▶39,95 € ▶1J



Es la aventura más espectacular que encuentras en DS. Tiene zonas de acción, de plataformeo puro y duro, con gráficos y sonidos magníficos, y un modo multijugador con Wi-Fi que no va a dejar títere con cabeza. Es una versión tan alucinante, que no tiene nada que envidiar a las de GameCube.

Puntuación 96

POKéMON LINK



▶NINTENDO ▶Puzzle
▶39,95 € ▶1-2 J

Este nuevo juego de Pokémon reune todos los ingredientes para convertirse en el puzzle del año.

Puntuación 93

NINTENDOGS

▶NINTENDO ▶Mascota
▶39,95 € ▶1-2 J

Son los reyes de la Nintendo DS. El regalo más buscado. "Yo quiero los perros, quiero los perros". Y no nos extraña, jugarlo es como tener una mascota de verdad.

Puntuación 99

RESIDENT EVIL



▶CAPCOM ▶Acción-Terror
▶39,95 € ▶1-4 J

El juegazo de terror más conocido vuelve a dar guerra en DS con un montón de opciones táctiles.

Puntuación 95

RUB RABBITS



▶SEGA ▶Minijuegos
▶39,95 € ▶1-20 J

Los minijuegos táctiles más geniales, divertidos y tronchantes, todo para ligarte a una chica.

Puntuación 95

SONIC RUSH



▶SEGA ▶Plataformas
▶39,95 € ▶1-2 J

El estilo plataformero clásico del erizo, pero a doble pantalla, con entornos 3D y más velocidad aún.

Puntuación 94

SUPER PRINCESS PEACH

▶NINTENDO ▶Plataformas
▶39,95 € ▶1 J

¡Ahora es la princesa quien rescata a Mario! Un plataformas clásico con el aliciente de las emociones táctiles.

Puntuación 90

SUPER MARIO 64 DS

▶NINTENDO ▶Aventura
▶39,95 € ▶1-4 J

La aventura de Nintendo 64 a doble pantalla, con 4 protagonistas y, ya que estamos 32 minijuegos totales.

Puntuación 95

SUPER MONKEY BALL



▶SEGA ▶Arcade
▶49,95 € ▶1-4 J

Supera rampas, saltos, curvas de vértigo manejando a los monos con el puntero. Todo precisión.

Puntuación 91

TAMAGOTCHI CONNECTION



▶BANDAI ▶Minijuegos
▶39,95 € ▶1-2 J

Conviertete junto con tus tamagotchi en un auténtico hombre de negocios... ¡te enganchará!

Puntuación 85

TOP SPIN 2



▶TAKE2 ▶Tenis
▶39,95 € ▶1-2 J

Recorre todos los Torneos con los mejores tenistas del momento o crea tu propia estrella de la raqueta.

Puntuación 95

NUESTROS RECOMENDADOS

LOS MEJORES DE ACCIÓN

1. RESIDENT EVIL DEADLY SILENCE
2. DRAGON BALL Z SUPERSONIC W2
3. NANOSTRAY

LOS MEJORES DE PLATAFORMAS

1. SONIC RUSH
2. KIRBY POWER PAINTBRUSH
3. SUPER PRINCESS PEACH

LOS MEJORES DEPORTIVOS Y MÁS

1. MARIO KART DS
2. TOP SPIN 2
3. FIFA STREET 2

LOS MEJORES DE AVENTURAS

1. SUPER MARIO 64 DS
2. METROID PRIME HUNTERS
3. CASTLEVANIA DS

LOS MEJORES DE VARIOS GÉNEROS

1. BRAIN TRAINING
2. ANIMAL CROSSING
3. NINTENDOGS

TRAUMA CENTER



▶NINTENDO ▶Puzzle
▶39,95 € ▶1 J

¡Doctoorrrrr! Un juego de operaciones donde tendrás que ser rápido para salvar a tus pacientes.

Puntuación 90

VECINOS INVASORES

NUEVO



▶Activision ▶Aventura
▶39,95 € ▶1-2 J

Ayuda a estos simpáticos bichos a llenar la despensa saqueando las neveras de los humanos. De película.

Puntuación 86

WARIO WARE TOUCHED!



▶NINTENDO ▶Microjuegos
▶39,95 € ▶1 J

Los microjuegos de Wario son todo un desafío de habilidad, tensión, nervios... y mucho puntero y micro.

Puntuación 95

WORMS



▶THQ ▶Estrategia
▶44,95 € ▶1-4 J

Batallas de gusanos por turnos. Con más de 20 armas y un modo multijugador para 4 que es total.

Puntuación 87

X-MEN: OFFICIAL GAME



▶ACTIVISION ▶Acción
▶39,95 € ▶1 J

Controla a Lobezno, el Rondador Nocturno y el Hombre de Hielo en una historia que completa la peli.

Puntuación 86

YOSHI TOUCH & GO

▶NINTENDO ▶Plataformas
▶39,95 € ▶1-2 J

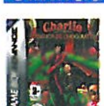
Olvida los botones y date el paseo de tu vida cuidando de Yoshi y Bebé Mario, puntero en mano.

Puntuación 91

GUÍA DE COMPRAS

GAME BOY ADVANCE

CHARLIE Y LA FÁBRICA DE...



2K GAMES · Plataformas · 39,95 € · 1 J

Una aventura de plataformas con puzzles, que encantará a los que empiecen con la Game Boy.

Puntuación 82

DONKEY KONG COUNTRY 2



NINTENDO · Plataformas · 39,95 € · 1-4 J



La mejor aventura Kong que jugaréis (incluso mejor que la primera entrega). Esta vez son Diddy y Dixie, su novia mona, los héroes, pero el efecto es el mismo, un plataformas jugabilísimo, divertido, difícil e ingenioso. Un excelente desafío para el verano. No se les puede pedir más a los monos.

Puntuación 96

DONKEY KONG COUNTRY 3



ACTIVISION · Acción · 49,95 € · 1 J

Una buena mezcla de acción y plataformas a lo largo de 26 niveles con una ambientación muy lograda.

Puntuación 90

DRAGON BALL ADVENTURE



BANDAI · Acción-Lucha · 36,95 € · 1-2 J

Goku vuelve a sus orígenes con un arcade de acción lateral y escenas de lucha que mola todo.

Puntuación 92

DRAGON BALL Z SUPERSONIC W.



BANDAI · Lucha · 49,95 € · 1-2 J

Un arcade de lucha cargado de llaves, patadas, combos y magias con un sistema de juego innovador.

Puntuación 92

DINASTY WARRIORS

NINTENDO · Acción · 39,95 € · 1 J



Los combates de la antigua China se hacían "a mano", repartiendo espadazos a todo el que se te acercase. Pero, para ganar la batalla, también debías saber colocar a tus ejércitos estratégicamente. Y ese es uno de los puntazos de este juego. Si lo mezclas con la acción en tiempo real, ¡flipas!

Puntuación 95

DRIVER 3



ATARI · Acción · 39,95 € · 1 J

Lucha contra el crimen organizado desde dentro, conduciendo hasta 25 vehículos mientras pegas unos tiros.

Puntuación 88

FINAL FANTASY TACTICS



NINTENDO · RPG · 39,95 € · 1-2 J

Una propuesta que nos inunda de estrategia de la buena para darle al coco... ¡para los más "roleros"!

Puntuación 94

FIRE EMBLEM



NINTENDO · RPG-Estrategia · 39,95 € · 1-4 J

Si te va la estrategia, este juego debe estar entre tus elegidos. Te sorprenderán sus combates.

Puntuación 92

FIRE EMBLEM 2



NINTENDO · RPG-Estrategia · 39,95 € · 1-4 J

Campos de batalla con cuadrícula, combates por turnos y un nuevo multi a 4 que flipa a los estrategas.

Puntuación 90

GUNSTAR FUTURE HEROES



THQ · Acción · 39,95 € · 1 J

Un apartado visual flipante y un desarrollo variadísimo... Si te gusta disparar, este es el juego de tu vida.

Puntuación 94

GOLDEN SUN: LA EDAD PERDIDA

NINTENDO · RPG · 36,95 € · 1-2 J



La admiración que levantó la primera parte hará que caigas rendido ante esta nueva entrega. La razón es muy simple: encuentras lo que buscas. Una leyenda que pone los pelos de punta, una aventura absorbente, acción, y el glamour de un juego que ya es mucho más que un juego.

Puntuación 96

LA NOVEDAD DEL MES

DRILL DOZER



NINTENDO · Plataformas · 39,95 € · 1 J

«Drill Dozer» no es un plataformas cualquiera: reúne acción "taladrera", mucha originalidad y una función Rumble que hace que todo tiemble cuando aprietas un botón. Divierte, engancha y el temblor... !mo-ola-a mu-ucho-o!

Puntuación 89

KIM POSSIBLE VS DR. DRAKEN



BUENA VISTA · Acción · 39,95 € · 1 J

Manteniendo lo bueno de la primera entrega, vuelve Kim con nuevos escenarios, detalles y enemigos.

Puntuación 86

KIRBY & THE AMAZING MIRROR



NINTENDO · Plataformas · 39,95 € · 1-4 J

Cuatro Kirbys siempre son mejor que uno. Si la cosa se pone malita, pídeles ayuda y ¡¡allí estarán!!

Puntuación 93

KIRBY NIGHTMARE...



NINTENDO · Plataformas · 36,95 € · 1 J

La aventura más clásica de Kirby tiene transformaciones por un tubo, es variadita y, sobre todo, divertida.

Puntuación 92

KINGDOM HEARTS

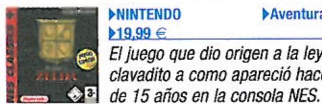
SQUARE-ENIX · RPG-Acción · 39,95 € · 1-2 J



Un título que reúne aventura, cartas y combates en tiempo real y que, por raro que parezca al principio, termina enganchando sin remedio. Luce unos graficazos y encima los protagonistas son famosos personajes del mundo de Disney y del universo Final Fantasy. No te lo pierdas.

Puntuación 96

LEGEND OF ZELDA (NES CLASSICS)



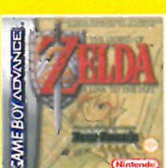
NINTENDO · Aventura-RPG · 19,99 € · 1 J

El juego que dio origen a la leyenda, clavadito a como apareció hace más de 15 años en la consola NES.

Puntuación 92

LEGEND OF ZELDA: A LINK TO...

NINTENDO · RPG · 39,95 € · 1-4 J



Es ya un clásico de estas páginas y de las listas de ventas. El clásico de SNES pone en juego una historia atractiva, un desarrollo superjugable y un multijugador que es una grandísima aventura en sí mismo. Se llama «Four Swords» y no deja títere con cabeza. ¿Pero es posible que aún no lo tengáis?

Puntuación 94

LOS URBZ



EA GAMES · Aventura-Comunicación · 49,95 € · 1 J

Consigue labrarte una buena reputación en una aventura donde destaca la variedad de objetivos.

Puntuación 92

MEGAMAN ZERO 4



CAPCOM · Acción · 44,95 € · 1 J

Una mezcla de plataformas y acción adictiva a tope a pesar de su dificultad. El mejor Megaman de GB.

Puntuación 87

METROID ZERO MISSION



NINTENDO · Aventura · 39,95 € · 1 J

Una revisión del primer «Metroid», el de NES, con más habilidades y gráficos y sonidos "made in GBA".

Puntuación 93

MARIO GOLF ADVANCE TOUR



NINTENDO · Golf-RPG · 39,95 € · 1-4 J

Un golf sencillo y divertido, con un rollito RPG que engancha, aunque no seamos fans de este deporte.

Puntuación 93

LEGEND OF ZELDA MINISH CAP

NINTENDO · Acción-RPG · 39,95 € · 1 J



Link vuelve a la portátil con una aventura de las de antes que te va a emocionar. Sí, y también te dejarás el coco con el gorro que te hace pequeñín mientras mantienes a los malos a raya a base de espada y mucha inteligencia. Si nunca has probado un Zelda, es el momento.

Puntuación 97

MARIO PARTY ADVANCE



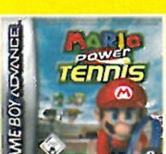
NINTENDO · Tablero · 36,95 € · 1-2 J

La nueva juerga "party" de Mario tiene muchos minijuegos, ítems por un tubo y un genial modo aventura.

Puntuación 88

MARIO POWER TENNIS

NINTENDO · Tennis-RPG · 39,95 € · 1-4 J



¿Sabes jugar al tenis? ¿No? Pues no te preocupes, que con este tenis portátil y su modo historia aprenderás rapidito y como un maestro mientras te lo pasas pipa. Y cuando seas un as de la raqueta... ¡enfréntate a todos tus amigos y dales caña, que se lo merecen! ¡Vas a arrasar!

Puntuación 94

MARIO & LUIGI



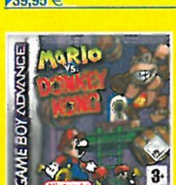
NINTENDO · RPG · 44,95 € · 1-2 J

Un buen RPG con un toque original que nos lleva a recorrer los escenarios a base de saltos.

Puntuación 93

MARIO VS DONKEY

NINTENDO · Plataformas-Puzzle · 39,95 € · 1 J



Plataformas con mucha cabeza y diversión, de la mano de dos personajes insignes de la casa. Es un juego muy adictivo y tiene un gran nivel técnico. El sonido es genial, la duración... ¡para mucho tiempo! la única pega es que es pelín difícil. De todas formas, merece la pena aceptar el desafío.

Puntuación 95

METROID FUSION

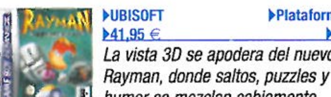


NINTENDO · Aventuras · 19,95 € · 1 J

Si buscais una aventura total, este cartucho colma todas las expectativas.

Puntuación 93

RAYMAN HOODLUM'S REVENGE



UBISOFT · Plataformas · 41,95 € · 1 J

La vista 3D se apodera del nuevo Rayman, donde saltos, puzzles y humor se mezclan sabiamente.

Puntuación 90

POKéMON ESMERALDA

NINTENDO — Aventura-RPG
36,95 € — 1-4 J



En el nuevo Hoenn, el continente donde jugaste Rubí/Zafiro, te esperan nuevos personajes, más Pokémon para capturar y el increíble Frente de Batalla: la isla donde sabrás si eres realmente el mejor entrenador del mundo. Porque te vas a dejar la piel combatiendo contra entrenadores.

Puntuación 95

POKéMON ROJO Y VERDE

NINTENDO — Aventura-RPG
49,95 € — 1-5 J

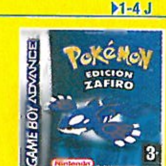


¡Las nuevas ediciones vuelven a desatar el fenómeno! Se traen a los clásicos Pokémon de las primeras entregas, incluyen islas misteriosas y regalan el adaptador inalámbrico.

Puntuación 97

POKéMON RUBÍ Y ZAFIRO

NINTENDO — Aventura-RPG
44,95 € — 1-4 J

Pero... ¿todavía no te has hecho con estas dos ediciones? ¿A qué esperas para disfrutar de la mejor aventura Pokémon que se ha diseñado nunca? ¡Pues, corriendo a por los cartuchos!

Puntuación 97

POKéMON PINBALL

NINTENDO — Pinball
39,95 € — 1 J



Una explosión de jugabilidad, un tesoro caído del cielo para tu GBA. Dos mesitas llenas de iconos Pokémon, para capturar a los 201 a base de bolazos, rampas, 6 niveles de bonus, tienda de objetos... ¡Todo un fenómeno que te impedirá despegarte de tu Game Boy en muchos meses!

Puntuación 96

SALVAJE (THE WILD)

BUENA VISTA — Plataformas
39,95 € — 1 J



Lucha contra el crimen organizado desde dentro, conduciendo hasta 25 vehículos mientras pegas unos tiros.

Puntuación 88

SHINCHAN: AVENT. EN CINELAND

ATARI — Plataformas
44,95 € — 1 J



El escandalizante Shinchan es el prota, junto a su familia, de un divertido y variado plataformas.

Puntuación 87

SONIC ADVANCE 3

SEGA — Plataformas
49,95 € — 1-2 J



El erizo sorprende, y no sólo por su rapidez, sino por su innovador sistema de juego por parejas.

Puntuación 93

SPIDER-MAN 2

ACTIVISION — Acción
49,95 € — 1 J



Una buena mezcla de acción y plataformas a lo largo de 26 niveles con una ambientación muy lograda.

Puntuación 90

SPLINTER CELL: PANDORA T.

UBISOFT — Acción
44,95 € — 1 J



Sam vuelve a GBA con una aventura tan potente como la primera entrega, y muchas novedades.

Puntuación 93

SUDOKU FEVER

GLOBAL STAR — Puzzle
29,99 € — 1 J




Si te molan los sudokus, aquí tienes miles de ellos: normales, pequeños, fáciles, difíciles... ¡A buen precio!

Puntuación 80

SUPER MARIO ADVANCE

NINTENDO — Plataformas
41,95 € — 1-4 J



Tiene plataformas por un tubo, cuatro protagonistas, 20 niveles y un multijugador increíble.

Puntuación 91

SUPER MARIO ADVANCE 4

NINTENDO — Plataformas
39,95 € — 1-4 J



Versión para tu portátil de «Super Mario Bros. 3» de NES, quizá el mejor juego de Mario que se ha diseñado hasta el momento. Su tremenda jugabilidad y altísima duración lo sitúan directamente por encima del resto de geniales Marios de Game Boy. Y eso es decir mucho, porque todos son buenísimos.

Puntuación 96

SUPER MARIO BALL

NINTENDO — Pinball
39,95 € — 1 J



Mario no puede saltar, correr ni bucear, pero... ¡rebota que es un gusto! Una aventura para pinbaleros.

Puntuación 92

SUPER MARIO WORLD

NINTENDO — Plataformas
37,95 € — 1-4 J



96 niveles para explorar corriendo, buceando, a saltos, sobre Yoshi o volando. Incluye «Mario Bros.».

Puntuación 93

SWORD OF MANA

SQUARE ENIX — RPG-acción
39,95 € — 1 J



Una de las sagas más famosas de los 16 bits es ahora un juegazo de ROL que te dejará alucinado.

Puntuación 91

SUPER MARIO BROS. (NES CLASSIC)

NINTENDO — Plataformas
19,99 € — 1-2 J



El mejor juego de la serie NES Classic (con permiso de Link). Cuando salió a la venta, hace ya 19 años, revolucionó el género plataformero. Su estilo simple pero fresco, su capacidad para sorprender y su interminable duración, hacen de él un juego muy recomendable, a pesar del tiempo, seguro.

Puntuación 96

TALES OF PHANTASIA

NAMCO — Aventura-RPG
39,95 € — 1 J



La serie "Tales of" se estrena en GBA con una de esas aventuras que no te puedes perder. Lo tiene todo: graficazos, combates moviditos, banda sonora con voces incluidas, argumento genial, un sistema de batalla que divierte a cualquier jugón... ¡si te gusta el RPG, este juego te enamorará!

Puntuación 97

TAK 3

THQ — Aventura
34,95 € — 1 J



Tak y el gran guerrero Lok deben superar los obstáculos de la jungla cooperando entre sí. Divertido y loco.

Puntuación 86

TONY H. AMERICAN SK8LAND

ACTIVISION — Skate
49,95 € — 1 J



Grinda por todas las ciudades y realiza las típicas misiones de todos los Tony Hawks... en tu portátil.

Puntuación 91

TOTALLY SPIES

ATARI — Acción/minijuegos
39,95 € — 1 J



Las tres súper-espías se marcan un juego variadísimo, muy divertido... y un poco corto. ¡Fliparás con ellas!

Puntuación 80

WARIO LAND 4

NINTENDO — Plataformas
41,95 € — 1 J



Wario deja a un lado la inmortalidad de anteriores entregas y plantea una mecánica sugerente y atractiva.

Puntuación 91

WARIO WARE

NINTENDO — Habilidad
34,95 € — 1-2 J



200 microjuegos para flipar a tres segundos por cabeza. Original al máximo, imperdonable no tenerlo.

Puntuación 93

W.I.T.C.H.

BUENAVISTA GAMES — Plataformas
39,95 € — 1 J



Si quieres jugar una entretenida aventura con las brujas más famosas del momento, ¡pilla Witch!

Puntuación 88

YOSHI'S ISLAND

NINTENDO — Plataformas
44,95 € — 1-4 J



48 maravillosos mundos plagados de detalles, enemigos y secretos. Gran jugabilidad y mejores gráficos.

Puntuación 93

YOSHI'S UNIVERSAL GRAVITATION

NINTENDO — Plataformas
39,95 € — 1 J



Un plataformas original, fresco y sobre todo innovador gracias al sensor de movimiento incorporado.

Puntuación 93

ZOOO

VIRGIN — Puzzle
29,95 € — 1 J



Activa tus reflejos y ponte a juntar caritas de animales para eliminar líneas a toda caña. ¡Divertidísimo!

Puntuación 90

NUESTROS RECOMENDADOS

LOS MEJORES DE PLATAFORMAS

1. SUPER MARIO ADVANCE 4
2. DONKEY KONG COUNTRY 2
3. DONKEY KONG KING OF SWING
4. SUPER MARIO BROS. (NES CLASSIC)
5. W.I.T.C.H.

LOS MEJORES DE AVENTURAS

1. POKéMON ESMERALDA
2. TALES OF PHANTASIA
3. POKéMON ROJO FUEGO Y VERDE HOJA
4. KINGDOM HEARTS
5. LEGEND OF ZELDA: THE MINISH CAP

LOS MEJORES DE ACCIÓN

1. DYNASTY WARRIORS ADVANCE
2. GUNSTAR FUTURE HEROES
3. SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW
4. DRAGON BALL ADVANCE ADVENTURE
5. STEEL EMPIRE

LOS MEJORES DEPORTIVOS

1. MARIO POWER TENNIS
2. FIFA 2006
3. MARIO KART
4. F-ZERO GP LEGEND
5. MARIO GOLF ADVANCE TOUR

LOS MEJORES DE VARIOS GÉNEROS

1. MARIO VS DONKEY
2. POKéMON PINBALL
3. SUPER MARIO BALL
4. MARIO PARTY ADVANCE
5. SUDOKU FEVER





¡Guía a Samus Aran hacia la conquista del poder!

METROID PRIME HUNTERS

- Toda la aventura paso a paso, al 100%.
- Estrategias para vencer a los enemigos finales.
- Escanea todos los objetos, bioformas y crónicas.

¡VAMOS A POR EL MEJOR FINAL!

Terminar el juego es relativamente sencillo, pero... ¿sabes cargarte a los jefes sin que te toquen?, ¿has encontrado todas las bioformas, los objetos y las crónicas?, ¿y qué nos dices de las mejoras? Pues tranquilo, con esta guía llevarás a Samus a la victoria, con tu escáner al 100% y verás el final bueno.

1



2

3



4



1.Archivos Empíreos

PUERTA DE ARCHIVOS EMPÍREOS:
- **Crónicas:** Profecía 01
- **Objetos:** Archivos Empíreos
- **Equipo:** Nave de combate

Tras escanear estos tres primeros objetos, dispara a la puerta [1] y acostúmbrate al procedimiento, porque **disparar a las puertas, con el arma que requiera cada una, es la manera de abrirlas.** Entre la mayoría de las zonas encontrarás pasillos como este primero, que sólo sirven para que se cargue el área siguiente, así que en esta guía las pasaremos por alto, como si no existiesen. ¿Vale?, ¿eh? Pues vale.

SALA DE NAVEGACIÓN:
- **Objetos:** Transmisor sinergia, Procesador sinergia, Puerto de estribor, Puerto de babor
- **Biofomas:** Psicobot

Los dos últimos escaneos están en la planta de arriba. Los verás si subes por unas rampas. Para pasar la primera de las habitaciones sólo tienes que **escanear el interruptor junto a la puerta** [2] y se abrirá automáticamente. Para abrir la segunda, tendrás que acabar con los cuatro psicobots.

SALA DE MEDITACIÓN:
- **Objetos:** Panel Alímbico, carta de navegación, otra carta de navegación, Puntal de Sinergia
- **Biofomas:** Petrasyl

Puedes **romper las cajas** para conseguir algo de energía. Avanza hacia la parte derecha, donde te toparás con un nuevo enemigo volador. No te acerques mucho a él, destrúyelo y hazte con la generosa recarga de misiles. Usa uno de ellos para **abrir la puerta marrón** [3] y acceder a una nueva área.

SANTUARIO DE DATOS 01:
- **Objetos:** Científico, Artefactos, Cartografiador, Escudo artefacto, Llave escudo
- **Biofomas:** Ithrak menor.
- **Mejoras:** Tanque de energía.

Recorre el pasillo hacia la izquierda, eliminando a los psicobots en tu camino. Llegarás a una amplia sala con varias cosas para escanear.

Además verás tu primer **artefacto alímbico** dentro de un escudo con forma de pico. Para que el escudo se abra, tendrás que escanearlo. Acaba con la oleada de enemigos para **coger la llave.** Cuando consigas el cartografiador se abrirá la puerta. Si te fijas, la puerta tiene **un cristal azul bien hermoso a cada lado** [4]. Esto significa que esa puerta sirve para avanzar hacia el interior de la fortaleza. Normalmente, cuando no hay cristales, tomar esas puertas implica un retroceso.

Continúa por el pasillo hacia la izquierda y **usa la morfosfera** para llegar hasta tu primer tanque de energía. Vuelve por donde has venido y continúa por la parte superior hasta el final del pasillo, donde encontrarás









uno de los pocos enemigos que verás con los pies en la tierra. Escanéalo antes de terminar con él.

SALA DEL VENTILADOR ALFA:

- **Objetos:** Ventiladores

Escanea **el pilar de la base** y usa las plataformas para ascender a lo alto.

SANTUARIO DE DATOS 02:

- **Objetos:** Vigueta Alímbica
- **Mejoras:** Expansión de Misiles

Continúa hacia la parte derecha ignorando las puertas cerradas con el aura verde, ya que necesitas otro arma. Encontrarás a Kanden. Persíguele en forma de morfosfera y encontrarás una **expansión de misiles** que aumentará la capacidad de tu lanzamisiles en 10 unidades. Cuando termine el pasillo, recupera tu forma original y vuelve sobre tus pasos, esta vez por la parte superior, hasta una puerta que da hacia el exterior del anillo. ¡Entra, pues!

SALA DEL VENTILADOR BETA:

- **Objetos:** Galaxia Tetra

Escanea una de las ventanas y luego sube por las plataformas, como hiciste en la sala Alfa.

SANTUARIO DE DATOS 03:

- **Objetos:** HUB Antropológico, HUB Político, Artefacto atómetro
- **Bioformas:** Acualarva, Kanden, Torreta v.1.0.

Antes de derrotar a Kanden, **escanéale en ambas formas.** Luego tómate tu tiempo para dispararle, si puedes, con el arma cargada **y a la cabeza para terminar antes** [5]. Otra buena táctica es usar las minas mientras le persigues en tu forma alternativa [6]. Coge **la llave del escudo** que suelta y recoge el segundo artefacto, previo escaneo, tras la minipuerta. Sal por la puerta que se acaba de abrir y escanea la torreta mientras esquivas sus disparos. Acaba con ambas torretas para abrir la puerta.

NÚCLEO DE SINERGIA:

- **Objetos:** Controles ascensor, Subescritura binaria

Escanea el interruptor para activar el portal y acceder a la nave para guardar antes de tu enfrentamiento y recargar tu energía. Vuelve por el portal al núcleo de sinergia y sube por las plataformas hasta la puerta. **Encontrarás un artefacto con su escudo correspondiente.** Hay cuatro interruptores. Escanea y **dispara a todos** y cada uno de ellos [7] para que aparezca la llave. Coge el tercero de los artefactos necesarios para activar el portal Fortaleza Oculta, donde espera el primer jefe. Ármate de valor e introdúcete por el portal.

FORTALEZA OCULTA:

- **Objetos:** Puerta fortaleza, Octolito
- **Crónicas:** Fortaleza oculta, Cámara Biodefensa A
- **Bioformas:** Cretáfide v.1

¿Quieres terminar con el primer jefe rápido y sin un rasguño? Pues mira en la columna verde de la derecha.

¡ESCAPA!:

- **Bioformas:** Guardian

Con el octolito en tu poder, tienes **8 minutos para llegar hasta la nave,** con la peculiaridad de que no puedes usar los portales (¡¿qué esperabas!?). Sólo has de recorrer las habitaciones en sentido contrario. En la sala de navegación te toparás con tres guardianes. Despáchales, **escanea a alguno** si te ves con tiempo y continúa tu escapada.

2.Alinos

PUERTA DE ALINOS :

- **Objetos:** Alinos, Estación de Magma
- **Crónicas:** Profecía 02, Saber Alímbico 01, Saber Alímbico 02
- **Mejoras:** Expansión de Misiles

Los dos primeros objetos están a la izquierda y detrás de la nave, en la base de la montaña [8]. Cuando los tengas, **salta por las rocas pero sin dormirte,** ya que se sumergen si no eres rápido [9] y escanea la crónica sobre la puerta y las esferas azules. Antes de pasar por la puerta, dirígete a la parte izquierda, donde, si eres hábil saltando con las minas de la morfosfera, encontrarás **una expansión para tu lanzamisiles** [10].

SALA DE ECO:

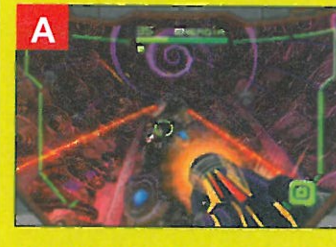
- **Objetos:** Acero visto
- **Crónicas:** Historia 01, Cámara
- **Bioformas:** Zoomer, Avispa Guerrera
- **Mejoras:** Tanque de energía

Escanea los tres primeros ítems y luego termina con los molestos zoomers antes de meterte, con tu forma esférica, en el laberinto. No es un laberinto intrincado ni grande, pero aquí tienes la solución: En la primera bifurcación **gira a la derecha, luego a la izquierda y, en el siguiente cruce, a la izquierda de nuevo.** Sigue recto hasta la salita con zoomers, mátalos y pilla la llave.

JEFE DE A. E.

CRETÁFIDE V.1

En cada uno de los cuatro planetas del juego encontrarás dos enemigos diferentes que... ¡¿se repiten?! Sí, pero debes saber que sus ataques, habilidades y puntos débiles son distintos de una versión a otra.
Estás frente a la primera versión del Cretáfide [A]. Este enemigo gigante no puede ser dañado hasta que no muestre su forma original. Para que salga de su interior, tendrás que disparar a todos los nodos azules.




Mientras que te encargas de ellos, los que quedan en rojo disparan unos láseres giratorios que deberás esquivar si no quieres que te frían. Cuando todos los nodos azules hayan sido eliminados, por la parte superior aparecerá un cristal al que tienes que disparar con toda la potencia necesaria para rebajarle la vida [B].
Tendrás que repetir todo el proceso unas tres o cuatro veces, dependiendo de tu puntería. Si ves te vas quedando sin vida o sin misiles durante la lucha, observa que al destruir los nodos a veces sueltan recargas de energía o misiles. Aunque los veas muy altos como para llegar con un salto, saca tu arma de energía y usa la recarga (mantiene L apretado) ¡verás cómo los objetos son atraídos por la energía! Este consejo es muy útil para toda la aventura, no sólo para este enemigo.



No olvides escanear la parte superior del Cretáfide v.1, ya que será la única oportunidad que tendrás en toda la partida.
¡Ah, por cierto, gírate hacia la puerta por la que entraste! A la derecha hay una crónica para tu colección: Cámara de Biodefensa A. Este escaneo lo podrás encontrar en todos y cada uno de los enfrentamientos contra alguna versión del Cretáfide, ¡aunque sólo es necesario escanerlo una vez (a ver si ahora vas a palmar por...)!

JEFE DE ALINOS

SLENCH 1A Y 1B

Antes de ponerte a disparar al ojo gigante como un loco, consigue todos los escaneos (que son 3) de la habitación o luego no podrás volver a por ellos. Lo primero es escanear la crónica junto a la puerta. Tampoco te olvides de escanear alguno de los energizadores y alguno de los tentáculos. Y también el ojo central. Cuando hayas terminado con esto, prepárate para la lucha, atacando a los tres tentáculos que bordean el gran ojo. [C]


C

Has de ser rápido, pues si no destrozas los tres vínculos a la vez, se volverán a regenerar y tendrás que volver a empezar. Una vez desligado de la pared, Slench 1A se transforma en Slench 1B. Otro escaneo más. Sólo entonces es vulnerable a tus disparos, aunque necesitarás puntería para darle en todo el centro del ojo [D].

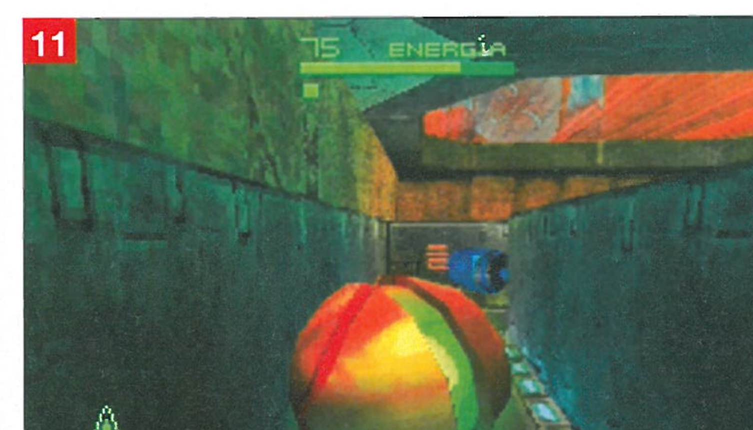

D

Una vez más, tendrás que repetir todo el proceso varias veces, dependiendo de tu puntería. Unas 3 ó 4, no más de 5 (ve a revisarte la vista si necesitas más, hijo). Los disparos que tendrás que evitar salen de las tres luces de alrededor del ojo. El Slench también dispara unas esferas verdes de energía que, cuando reciben un disparo, sueltan recargas para tu vida y útiles misiles [E]. Cuando termines con el Slench conseguirás el segundo octolito y habrás visto el 50% de los jefes finales.


E


12


13



11


14


15


16

Vuelve por donde has venido hasta la primera bifurcación y, esta vez, gira a la izquierda. Continúa recto sin girar nada más que cuando no tengas otra opción y llegarás a la recién abierta puerta. Pon una mina y continúa recto para llegar a **un tanque de energía** [11]. Vuelve sobre tus pasos y toma la primera desviación a la izquierda que veas para **salir del laberinto a golpe de mina** [12].

Nada más salir, encontrarás el **primer artefacto.** Entra en forma esférica por la pequeña puerta y avanza rodando hasta una habitación llena de avispas dispuestas a ser escaneadas y aniquiladas.

TIERRAS ALTAS:

- **Objetos:** Regulador Flujo, Termoventilación, Escrito Alímbico
- **Crónicas:** Sala internamiento, Sepulcro científico, Sepulcro militar
- **Biofomas:** Gorro Vipéreo
- **Mejoras:** Expansión de Misiles

Termina con los zoomer para abrir la primera puerta. Olvídate de la puerta ámbar por el momento. Repite la operación con los zoomers para **desbloquear el segundo cerrojo.** Escanea la termoventilación y ambos sepulcros, y salta hacia arriba por el hueco para un corto enfrentamiento contra Spire. No te olvides de coger la expansión de misiles, en una zona alta, **junto a un generador azul de psicobots** [13].

PASAJE DE LOS SABIOS:

- **Bioformas:** Voldrum, Spire, Avalancha.

Termina con los nidos de Voldrum antes de que la sala se inunde de ellos. Cuando lo hagas, **Spire volverá a atacar.** Dispárale por el hueco y escanea ambas formas para tu colección. Spire volverá a escapar, pero no te preocupes, **escanea el interruptor, coge la llave** y ve a por el siguiente artefacto.

TIERRAS ALTAS:

Spire te espera al otro lado de la puerta, en un hueco de arriba a la izquierda. Ve a darle su merecido. Cuando hayas acabado con él, **coge la llave que abre el escudo y hazte con el artefacto de su interior.** Sube por la rampa y salta de plataforma en plataforma hasta llegar a la puerta coronada con los cristales.

FORTALEZA OCULTA:

- **Crónicas:** Cámara Biodefensa B
- **Bioformas:** Slench 1A, Energizador, Slench 1B.

Las tácticas para vencer al Slench están en la columna de la izquierda.

¡ESCAPA:

- **Bioformas:** Weavel, Semitorreta

Esta vez sólo tienes 4 minutos y medio para escapar. ¡Más que suficiente! En la sala del eco deberás enfrentarte contra **otro cazarrecompensas nuevo: Weavel** [14], aunque es muy fácil porque en su forma alternativa sólo tienes que **acribillarle las piernas** mientras le esquivas. No te olvides de conseguir sus dos diferentes escaneos.

3.Puesto Vesperal

PUERTA DE PUESTO VESPERAL:

- **Objetos:** Puesto Vesperal
- **Crónicas:** Profecía 03

La profecía la encontrarás encima de la única puerta de salida.

LABORATORIO DE BIOARMAMENTO:

- **Objetos:** Equipo laboratorio, Granja de esporas, Tanques Mezclas, Motor clónico, Barras combustible.

Mata a los petrasyl para poder avanzar tranquilamente y sin sobresaltos. **Escanea los 5 objetos** repartidos por la habitación antes de pasar al siguiente área.

CENTRO DE ARMAMENTO:

- **Objetos:** Tubería congelada
- **Crónicas:** Defensa octolitos, Historia 03, Historia 04.
- **Bioformas:** Torreta v.1.4.

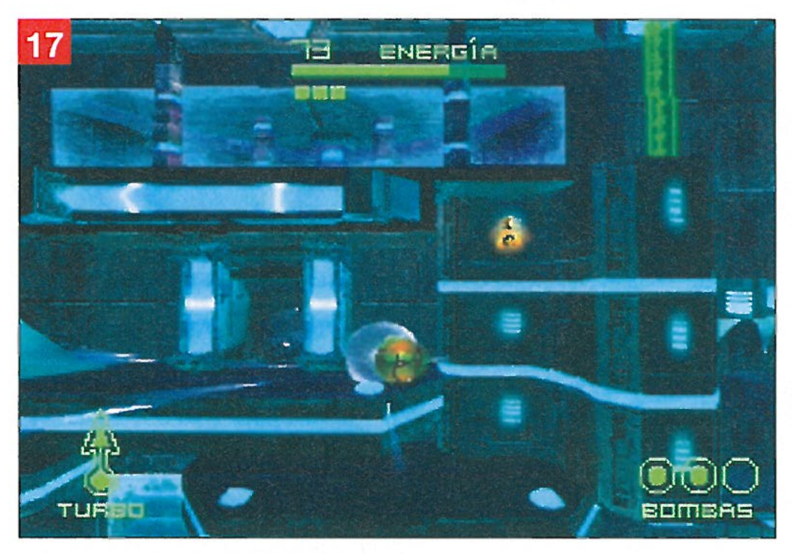
En el suelo, hacia la izquierda, antes de llegar a la torreta, encontrarás la tubería congelada. Tras escanear y destruir la torreta, entra en la habitación de la derecha, elimina los nidos de energía, cae al piso inferior, acaba con los dos enemigos que esperan abajo y coge la llave. Con la llave en tu poder, **se activa la plataforma central** [15], ¡y puedes subir a por tu primer artefacto!

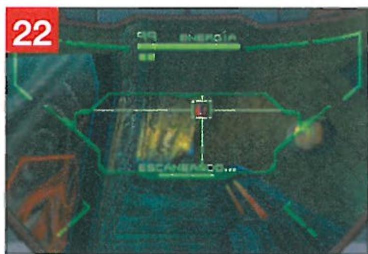
ORDENADOR CEREBRUM:

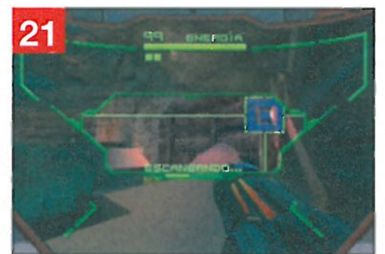
- **Objetos:** Cámara Cerebrum
- **Mejoras:** Expansión de Misiles, Destruktor [16].

Esta parte coquetea con las dos dimensiones de antaño, ofreciendo un juego de plataformas en las que tendrás que **demostrar tu habilidad con las minas.** Sube hasta el tope y gira hacia la izquierda, baja por la primera plataforma y gira a la derecha para recoger la **expansión de misiles** [17]. Continúa hacia la izquierda, por la plataforma superior y verás un impulsor inclinado, acércate a él cuando el rayo de energía verde esté inactivo y deja que los impulsores hagan su trabajo.

Llegarás a una habitación donde **debes activar, escaneándolas, cuatro "Claves espectrales"**













invisibles [18]. Una vez lo hayas hecho, tu nueva arma "Destruktor" se presentará ante ti como agua de mayo. No abandones la habitación sin **escanear la Cámara Cerebrum.** Una vez hecho, para abrir la puerta, dispara al ingenio robótico que vaga por el campo de energía verde.

Vuelve a la parte donde cogiste la **expansión de misiles** y entra por la puerta rodeada de dos cristales.

CENTRO DE DESCOMPRESIÓN:

- **Crónicas:** Historia 05, Historia 06, Historia 07, Guerra Alímbica.

Usa el 'Destruktor' para abrir los campos de energía verde. Acto seguido, termina con los enemigos y los generadores del techo. **Escanea las fuentes de conocimiento y activa el interruptor.** Investiga todos los rincones para conseguir todos los escaneos. Cuando hayas activado ambos interruptores, vuelve al Ordenador Cerebrum y, esta vez, sal por la puerta de la esquina inferior izquierda.

CENTRO DE COMPRESIÓN:

- **Crónicas:** Mazmorra 08, Historia 08, Expansión de M.U.
- **Bioformas:** Psicobot v.4.0.
- **Mejoras:** Expansión de M.U.

Escanea la nueva versión del Psicobot antes de romper su generador. Ahora usa tu metamorfosis para coger la expansión de Munición Universal (M.U. a partir de ahora). Una vez liberado, accede a la habitación contigua por uno de los tres huecos. Mata al Ithrak menor para conseguir **una llave que abra los campos de fuerza.** Escanea el conocimiento Mazmorra 08 y entra metamorfoseado por un hueco que te llevará a la localización del conocimiento Historia 08 y un nuevo artefacto. Ahora déjate caer por el hueco y derrota al guardián para poder volver al centro de armamento.

CENTRO DE ARMAMENTO:

- **Crónicas:** Profecía 07
- **Bioformas:** Pilar de protección

Dirígete a la habitación de la izquierda. Ahora puedes abrir la barrera verde gracias al 'Destruktor'. Termina con el pilar de protección poniéndote **debajo de él y disparando a su base [19]**, con cuidado de no ser aplastado. Escanea la profecía sobre la puerta. Olvídate de ella, por el momento, y sube por la plataforma a un piso más elevado, desde donde puedes activar el interruptor e ir a la nave a grabar antes de enfrentarte a... la otra nave que te está esperando.

CENTRO DE ARMAMENTO (PISO SUPERIOR):

- **Objetos:** Tanques gestación, Delano 7
- **Bioformas:** Sylux, mandíbula

Ya sabes lo que te espera, otro enfrentamiento contra otro cazarrecompensas, esta vez Sylux, un inquieto robot que te hará la vida imposible con la ayuda de su nave. Cuando hayas acabado con Sylux **[20]**, recoge la llave y acude a por tu recompensa: **el tercer artefacto necesario para activar el portal** que, por si no lo recuerdas, se encuentra en el piso superior de la cámara de compresión.

FORTALEZA OCULTA:

- **Bioformas:** Cretáfide v.2

Mata al Cretáfide como te decimos en la columna esta de la derecha. ¡La verde, sí! Si lo consigues, podrás recuperar el octolito.

¡ESCAPA!:

Para llegar a la nave tienes 3 minutos. Más que suficiente ya que no tendrás que hacer nada y el camino es corto.

4.Arcterra

PUERTA DE ARCTERRA:

- **Objetos:** Arcterra, Blasón Alímbico
- **Crónicas:** Profecía 04
- **Bioformas:** Limer, Shriekbat.

Nada más aterrizar tienes dos objetos: el panel junto a la nave y una crónica sobre el túnel. Desciende poco a poco escaneando lo que encuentres a tu paso, que será **un blasón en una de las paredes [21]** y dos criaturas nuevas, una de ellas colgada del techo.

SIC TRANSIT:

- **Objetos:** Emblema alímbico, Puente dañado.
- **Bioformas:** Noxus, Guadaña.
- **Mejoras:** Tanque de Energía.

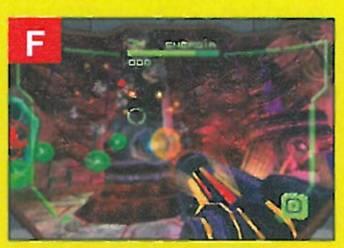
Nada más entrar a esta zona y escanear el Emblema Alímbico, te asaltará el **cazarrecompensas Noxus.** Es un enemigo sencillo de escanear y de esquivar, ¡aunque **su rayo te puede congelar!** Una vez eliminado, tu tarea consistirá en buscar seis claves Proxy. La primera la puedes escanear desde **la puerta sellada con la cerradura roja,** si miras a lo alto, hacia la izquierda **[22]**. La 2, la 3 y la 4 están en la parte superior del puente dañado. La 5 está junto a una gran barrera de

JEFE DE P. V.

CRETÁFIDE V.2

Ya te habíamos advertido de que encontrarías un Cretáfide en cada planeta, ¿verdad? ¡Pues aquí lo tienes, al tío "pesao"!

El guardián del tercer octolito es exactamente el mismo, y requiere exactamente la misma técnica que el jefe de Archivos Empíreos, aunque hay varias diferencias.Por ejemplo, los láseres han sido substituidos por energía que te perseguirá sin parar. Esto te obliga a moverte en círculos alrededor del enemigo mientras disparas a los nodos azules, que esta vez son más y cambian intermitentemente entre rojo y azul. Solo en esta segunda forma podrás acabar con ellos [F].



De nuevo, cuando el cristal se asome por la parte superior, dispara sin cesar [G] hasta rebajar por completo su vida. Si escaneaste la Biocámara Defensa A, no es necesario que lo hagas de nuevo. Pero lo que sí querrás hacer, si quieres el 100% de los escaneos, será examinar esta nueva versión del Cretáfide. ¡No te olvides, que no hay más oportunidades!



JEFE ARCTERRA

SLENCH 2A Y 2B

Rompe los vínculos: Esta vez el Slench viene reforzado, o al menos los tentáculos que le ligan a los energizadores. Para romper ese vínculo, esta vez sólo podrás usar tu nueva arma, el Judicator [H].


H

Recarga munición: A estas alturas es muy sencillo quedarse sin la Munición Universal que usan las armas secundarias. Pero no desesperes, si te ves apurado puedes pasar un rato esquivando las balas y disparando a las esferas verdes que te lanza el ojo [I].

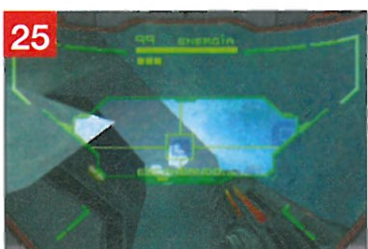

I

Dos escaneos más: Cada Slench tiene siempre dos formas. Slench A puede ser escaneado mientras el ojo está ligado a la pared. Slench B flota en el aire mientras tanto. Es importante que recuerdes esto, porque si te olvidas de recolectar uno de estos dos escaneos, no podrás hacerlo en toda la aventura ni terminarla al 100%, como querías.

Dispara al centro: Una vez conocida la teoría, sólo puedes confiar en tu destreza con el gatillo. Lo mejor para disparar en el ojo del Slench B es el Judicator, aunque corres peligro de quedarte sin M.U. Los misiles son demasiado lentos y no dañan tanto al enemigo como un buen disparo recargado del Judicator. Si no quieres desperdiciar munición, el arma de energía es una buena alternativa [J]. Este Slench es bastante más duro que el anterior y necesitarás unas tres o cuatro rondas para terminar con él.


J


24


25



23


26


27


28

energía que tapa una puerta. La 6, que es la última, se encuentra junto al generador de Psicobots, en la zona inferior. **Una vez escaneadas todas, la llave aparecerá.** Hay muchas formas de llegar a ella, aunque la más fácil, sin duda, es a través del ascensor que hay en un hueco, **a la izquierda de la puerta por la que entraste a Sic Transit.** Ya sólo te queda coger el primero de los 3 artefactos de Arcterra, tras la puerta que se te muestra. Antes de abandonar esta habitación, fíjate en los barrotes rotos al extremo contrario por el que entraste. **Si te conviertes en esfera podrás pasar y poner una mina para activar el ascensor** [23], lo que te facilitará las cosas para llegar al Tanque de energía. Para salir a la siguiente área, usa la puerta desde la que se veía la primera de las claves Proxy.

COLMENA GLACIAL:

- **Objetos:** Puerta blindada, Fragmentos Amolita, Fragmentos Witerita, Insignia Alímbica, Sistema Calefacción.
- **Crónicas:** Orgullo Alímbico 01.
- **Bioformas:** Avispa espino, Avispa espino azul.
- **Mejoras:** Judicator, 2 expansiones de M.U., Expansión de misiles.

Ve hasta la gran sala con la puerta blindada. **Escanea el enrutador de energía B** [24]. Quedarán a la vista el resto de enrutadores. Examina del A al F para soltar a las avispas. En cuanto extermines los bichos y sus madrigueras, **se activará el panel y la plataforma de salto.** Una vez activado, sube por el puente y escanea y mata a la avispa azul y su nido. Escanea también sendos **fragmentos de cristales** [25]. Al llegar al Control plataformas, actívalo y date prisa para llegar hasta el Judicator. Tienes algo menos de un minuto para llegar a lo alto y pasar las plataformas con ayuda de las minas. Cuando llegues a la plataforma levitante y superes **las plataformas giratorias** [26], y también un pequeño recorrido con caída incluida, **tendrás ante ti el Judicator.**

Con esta nueva arma en tu poder, ya **es posible destrozar las barreras moradas.** Haz lo propio con la que da al puente elevado y con la que se ve a la derecha. Salta al otro lado a por una **expansión de M.U.** Retrocede y termina con la torreta para coger la llave que abre la barrera del suelo (escanea el suelo para otro de tus objetos). Déjate caer a por el **segundo artefacto.** Sigue recto hasta el portal, una oportunidad de oro para guardar tu progreso.

Continúa por el pasillo plagado de plantas. Si las tocas te disminuirá la vida poco a poco. **Destrózalas para descubrir una entrada a la izquierda** [27]. Encontrarás una expansión de misiles. Déjate caer y abre la barrera para conseguir **otra expansión de M.U.** Vuelve a abrir el portón y avanza hasta la zona donde encontraste el Judicator. Vuelve a la zona del portal de la fortaleza y activa tu escáner. Analiza las crónicas invisibles y vuelve a Sic Transit.

SIC TRANSIT:

Vuelve a la entrada a la colmena glacial, pero esta vez trepa por las plataformas y **abre la barrera morada con el Judicator.**

LABERINTO HELADO.

- **Mejoras:** Tanque de energía.

En el primer cruce de caminos, gira a la izquierda y después, a la derecha. Verás una **grieta en el hielo** [28] con la llave muy elevada. Debes conseguir llegar hasta arriba usando una triple mina, poniendo un segundo explosivo justo antes de que explote el primero y, el tercero, en el aire. Cuando lo consigas, ve a la puerta recién abierta, y recoge el tercer y **último artefacto.** Antes de abandonar la zona, ve a la parte superior derecha del laberinto, por un camino a la derecha de donde cogiste la llave. Allí te aguarda un **tanque de energía.**

COLMENA GLACIAL:

Para llegar al portal de la fortaleza, **vuelve a activar la pasarela,** supera la zona de la avispa azul y cruza el puente helado.

FORTALEZA OCULTA:

- **Bioformas:** Slench 2A, Slench 2B.

Las estrategias para vencer al Slench de Arcterra las encontrarás en la columna de la izquierda. Que sí, ve.

¡ESCAPA!:

- **Bioformas:** Trace, Triskelion.

Esta vez tienes 8 minutos para llegar a la nave. En Sic Transit te espera Trace, y su forma alternativa, Triskelion. Trace tiene un potente rayo de precisión muy difícil de esquivar con el que te dispara desde un hueco en lo alto. Dispárale rápido hasta que baje, y luego lo más rápido será usar la metamorfosis y plantarle minas, ya que no dejará de perseguirte. Si tienes problemas para encontrarle (se camufla con el terreno) usa el radar de la pantalla inferior. Cuando llegues a la puerta de Arcterra y comiences a subir por las plataformas, una barrera impedirá tu ascenso y para que ceda tendrás que ocuparte de los 3 guardianes del piso inferior. Hazlo rápido y sube a la nave sin que se te agote el tiempo, o estarás perdido.

¡Dale VIDA PROPIA!

www.logolandia.com

Pídelo por SMS al 7667

Consulta toda nuestra oferta en internet o en tu móvil:

WAP.LOGOLANDIA.COM

Encontrarás miles de juegos, fondos, polifónicos, etc...

CONECTATE FACILMENTE AL WAP:

Envia CONECTA96 al 7667 y accederás ya!

NOKIA - SIEMENS - SAMSUNG - MOTOROLA - LG - SONYERICSSON - TSM - ALCATEL - PHILIPS - SAGEM - PANASONIC - SHARP

FONDOS

Envía FONDO96 y el código del fondo al 7667. *Ejemplo: FONDO96 1055*



SONIDOS REALES

Podrás ponerlos en tu móvil como timbre o como aviso para mensajes. MUY DIVERTIDOS!

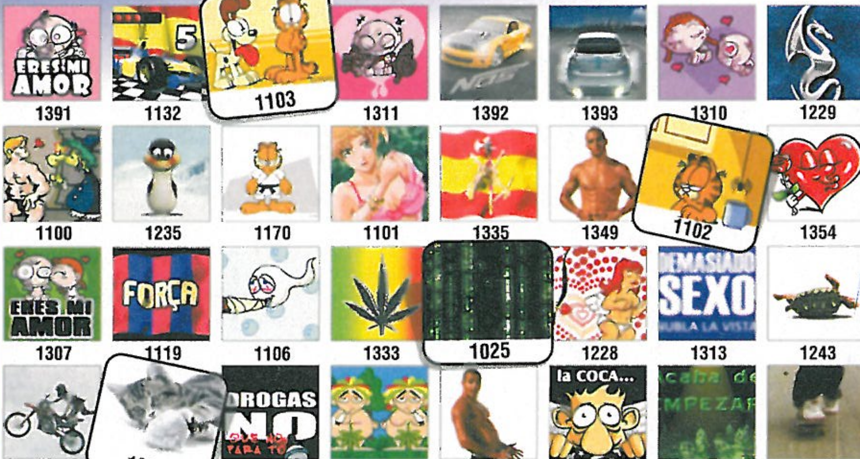


Que mensaje me ha entrado neng	1195	Risas nino	1186	Imitacion Argentino	1211
Coche Formula I	1037	Perdiz de reclamo	1227	Imitacion Coco	1212
Erotico	1043	Cogeme quilloooo	1092	Te ha llegado un nuevo SMS	1210
Sirena alarma	1078	Gallinas alborotadas	1132	Musica jamaicana	1242
Tarzan borracho	1075	Burro rebuznando	1109	Hablando super rapido	1229

Envia SONIDO96 y la referencia del sonido real al 7667. Ejemplo (Risa Contagiosa): SONIDO96 1145

ANIMADOS

Envía ANI96 y el código del animado al 7667. *Ejemplo: ANI96 1103*






POLIFONICOS: Envía POLI96 y el código del tono al 7667 *Ejemplo:* POLI96 6805

MONOFÓNICOS: Envía TONO96 y el código del tono al 7667 *Ejemplo:* TONO96 6805

VIDEOJUEGOS

7837 Final Fantasy X2
8395 Yu Gi Ho
5530 Super Mario Bros
8425 Tekken 5
8428 Digimon World
8306 Age Of Empires
8448 Super Mario Kart
8369 Gunbound
8372 The Age Of Kings
8358 Counter Strike
8394 Medieval Total War
8053 GTA San Andrea
8354 Tomb Raider
8052 FIFA 2005

CINE/TELEVISION

7580 El Señor De Los Anillos - CINE
7962 Star Wars (Marcha Imperial) - CINE
5566 Eres Un Cabrón HP - TV
8390 Dragones Y Mazmorras - TV
8203 Kill Bill 2 - CINE
8763 Top Gun (V2) - CINE
7756 Piratas Del Caribe - CINE
8433 Pasión De Gavilanes - TV
8836 Perdidos - TV
8440 Aladdin - CINE
8837 House - TV
5574 El Exorcista (Tubular Bells) - CINE
8468 Teletubbies - TV
5852 La Guerra De Las Galaxias - CINE
8363 Los Inmortales - CINE
8330 Austin Powers - CINE
8852 Los Hombres De Paco - TV
8311 Gladiator - CINE
8310 Los Increíbles - CINE
8309 Los Picapiedra - TV
8275 La Vida De Brian - CINE
8271 Amélie v.2 - CINE
8207 Misión Imposible 2 - CINE

ROCK/POP

8315 Welcome To My Life - POP INTER
8415 Sarri Sarri - ROCK
6248 No Somos Nada - ROCK
8432 Nada Fue Un Error - POP
7436 Txus - ROCK
8751 Novia A La Fuga - POP
8844 Dani California - ROCK INTERNA.
8770 El Hombre De Las Tabernas - POP
8563 Cien Gaviotas - POP
8555 Beverly Hills - POP INTERNACIONAL
8801 A Gustito Con La Vida - POP
8841 I Will Survive - POP INTERNACIONAL
8482 Volverá - POP
8332 Días De Verano - POP
8804 Échame Una Mano Prima - RUMBA
8808 Frio Sin Ti - RUMBA

DANCE/TECHNO

8401 Crazy Frog (Rana Loca)
8517 Soy Persona
8424 Internacional Comunista Techno-mix
8375 Widescream

HIMNOS/FESTIVOS

5570 Paquito El Chocolatero - FESTIVO
7711 Champions League
8208 Himno De Colombia

Tienes el móvil configurado para Wap?

Envía simplemente WAP96 al 7667 y te lo configuraremos automaticamente en un instante. Solo SonyEricsson y Nokia (consulta modelos compatibles*)

*Moviles compatibles con borrar logotipo: NOKIA y SIEMENS. Si tienes un móvil no multimedia o un Nokia 3510i envia LOGO96 BORRAR al 7667.

Para pedir un servicio multimedia (Fondos, Animados, Borrar Logo, Mi Fondo, Polifónicos y Sonidos Reales) tu móvil debe estar configurado para Wap. Informate en tu operador (Vodafone, Movistar, Amena.). Comprueba por favor antes de encargar uno de nuestros servicio si tú móvil es compatible en: www.teamovil.es/movilescompatibles.

Con el encargo el usuario autoriza a Teamovil S.L. a enviarle publicidad. Para cancelación: info@teamovil.es o teléfono de atención al cliente 902 88 77 38 (Horario de 10h. a 18h.). Powered by Teamovil S.L. C/ Conde de Altea nº 70, L-1, 03590 Altea (Apdo. Correos 276) CIF: B53525275. Coste del mensaje 1,2 € + IVA. (2 mensajes necesarios para descargar Imágenes, Sonidos Reales, Polifónicos, Configuración WAP, Fondos, Mi Fondo, Animados y Tonos). Coste conexion wap segun operador y a cargo del cliente. Si eres menor de edad recuerda que has de contar con el consentimiento de tus padres antes de hacer tu pedido.

LICENCIA: SGAERMV&M/503/04/8014

Autores De Las Canciones (ult. 4 Cifras De La Ref.): 6805: Siegler, Loeffler; 6503: Salesses, Azoulay; 5530: Silvestri Alan; 8435: Skarbek Sasha, Blount James Hillier, Ghost Amanda; 7580: Shore Howard; 7962: Williams John T; 5566: South Park R. Parker; 8390: Burnett Justin Caine; 8203: Tarantino Quentin J; 7756: White Booker T Thomas Jr; 8433: Uribe Pachon Nicolas; 8440: Rice (gb) Tim, Menken Alan; 5574: Mike Oldfield; 5852: J. Williams; 8363: Bill Panzer / May Brian / Turgon Bruce / Copelan / Stewart Armstrong; 8330: Wainwright William Mark , Madonna; 8311: Zimmer Hans F, Gerrard Lisa Germaine , Badelt Klaus , Gasparyan Djivan; 8310: Giacchino Michael G; 8309: Hanna William, Barbera Joseph R , Curtin Hoyt S; 8275: Idle Eric; 8271: Tiersen Yann Pierre; 8207: Schifrin Lalo , Durst Fred; 8315: Bouvier Pierre Aime , Comeau Charles Andre; 8415: Hibbert Frederick; 6248: Garcia Cruz, Murua; 8432: Sorokin Roberto Fidel Ernesto; 7436: Garcia Cruz Manuel, Murua Quintana Fernando, Paramos Perez Evaristo, Murua Lopez De Munain Abel Javier, Garin Castro Miguel Maria, Urbina Lorenzo Angel Maria; 8563: Vasallo Barruso Diego; 8555: Cuomo Rivers; 8482: Otero Martin David , Walker (es) Nigel , Velazquez Insua Alejandro , Ruiz Casares Jose Maria , Martin Garcia Daniel; 8332: Amaral Lallana Eva Maria, Garcia Aguirre Juan Vicente; 8401: Faltermeier Hugo Harold; 8424: De Geyter Petrus Christianus, Pottier Eugene Edme; 8375: Torrent Llavero Ivan , Garrido Merinas Jorge , Prieto Bujan Mario Alejandro , Rojas Diaz Jose; 5570: G. Pascual Falcó, Selles Roig Mario; 5007: Bartolome Perez Casa; 7711: Britten (gb 1) Tony; 8000: Estrada Joaquim Osorio Duque; 8208: Dp; 7823: Keil Alfredo , Mendonca De Henrique Lopes; 8205: Parera Blas , Lopez Y Planes Vicente

Copyright de imagenes: 2411, 2390, 2395, 2477, 2401, 2485, 2402, 2476: © Celander; 1824, 1911, 1232, 1518, 1851, 1868, 2291, 1808, 1520, 2299, 2574, 1850, 1573, 2767, 1767: © Mobibase; 2245, 2135: © Artema, S.L.; 2431: © MForma; 1355: © Alfonso Prieto Sarri; 2285: © Cheyco Leidmann -Mobibase; Resto: © Teamovil, S.L.

Copyright de animaciones: 1391, 1311, 1310, 1349, 1354, 1307, 1345: © Celander; 1103: © Handta, 1229, 1235, 1101, 1106, 1243, 1226, 1044, 1133: - Mobibase; 1100, 1121: © Lornestudio S.L.; 1170, 1102: © Handtap - Mobibase; Resto: © Teamovil, S.L.



NINTENDO DS

DRAGON BALL Z SUPERSONIC WARRIORS 2

Personajes desbloqueables:
Completa ciertos combates del modo historia para desbloquear nuevos personajes:
- **C-18:** vence con Krillin en "Diferencia de experiencia".
- **C-16 y C-17:** vence con C-18 en "La agitación de C-16".
- **Babidi:** vence con Vegeta en "El mal descubierto".
- **Bardock(SP):** completa los dos niveles de Bardock en el modo historia de Goku.
- **Broly:** vence a Broly en el modo historia de Goku.
- **Buu bueno:** vence con Gotrenks en "Super Buu ha emergido".
- **Cell (forma perfecta):** completa la pantalla "Cuerpo completo de Cell".
- **Cell (forma segunda):** vence con Dr. Gero en "C-18 activada".
- **Cell junior:** vence con Cell (forma segunda) en "Cell junior".
- **Cooler:** vence con Frieza en "Una batalla de la misma sangre".
- **Dabura:** vence con Buu en "Puerta a otro mundo".
- **Dende:** vence con Picolo en "El escuadrón armado de Cooler".
- **Dr. Gero:** vence con Gohan en "Ambiciones".
- **Frieza:** vence con Goku en "El guerrero enfurecido".
- **Ginyu:** vence con Vegeta en "Batalla de Namek".
- **Gohan (adolescente):** vence con Gohan (pequeño) en "El guerrero dorado".
- **Goku (súper saiyan):** vence con Goku en "Cooler".
- **Mr. Satán:** vence con Buu en "Mi mejor amigo".
- **Mecha Frieza:** vence con frieza en "Tiempo en otro mundo".
- **Mecha Cooler:** vence con Cooler en "La gran estrella".
- **Sheron:** vence con Ginyu en "¡Qué doloroso, Sheron!".
- **Super Buu:** vence con Buu en "Mi mejor amigo".
- **Yamcha:** vence con Krillin en "¡Reviven! Las fuerzas de Ginyu".
- **Vegeta (super saiyan):** vence con Vegeta en "Vegeta vs C-18".
- **Trunk (super saiyan):** vence con Trunk en "La máquina del tiempo".
- **Zarbon y Dodoria:** vence con Frieza en "La ira de Frieza".

COPA MUNDIAL DE LA FIFA 2006

Extras ocultos:
- Consigue el primer **póster de la FIFA** ganando la copa mundial una vez.
- Consigue el **póster nº 10** clasificándote y ganando el mundial con un equipo de cada zona.

METROID PRIME HUNTERS

Consigue todos los extras ocultos:
- **Desbloquear nuevos personajes:** Conseguirás nuevos personajes para el modo Wi-Fi venciéndoles en el modo campaña.
- **Desbloquear Compression Chamber:** Juega 4 partidas locales, es decir, con colegas que tengas cerquita, no partidas por conexión Wi-Fi de Nintendo con gente de todo el mundo.
- **Desbloquear Incubation Vault:** Juega 6 partidas locales.
- **Desbloquear Harvester:** 12 partidas locales.
- **Desbloquear Council Chamber:** Juega 16 partidas locales.
- **Desbloquear Elder Pasage:** 18 partidas locales.
- **Desbloquear Fuel Stack:** Juega 20 partidas locales.
- **Desbloquear Fault Line:** 22 partidas locales.
- **Desbloquear Head Shot:** Juega una partida de 4 jugadores (con menos, no sale).
- **Desbloquear Gateway Arenas:** Aterriza en un nivel nuevo en el modo de un jugador.

RESIDENT EVIL DS

Maestros del Cuchillo:
Completa el modo Rebirth (Renacimiento) en cualquier nivel de dificultad.

Personajes desbloqueables:
- **Barry:** Completa el modo Renacimiento con Jill.
- **Enrico:** Completa los niveles cooperativos en Wifi.
- **Forest:** Completa el modo clásico con Jill.
- **Kenneth:** Completa el modo clásico con Chris.
- **Rebbeca:** Completa el versus en multijugador.
- **Wesker:** Consigue un rango B en Maestros del Cuchillo.

RUB RABBITS

Nuevos modos:
Al completar el modo principal del juego serás recompensado con dos nuevos modos: el modo difícil y una nueva historia alternativa.

BRAIN TRAINING



Nuevos juegos y curiosidades:
- **Desbloquear el juego De Menor a Mayor:** Consigue un sello.
- **Desbloquear el juego Retentiva:** Consigue 3 sellos.
- **Desbloquear nivel difícil del juego Retentiva:** Consigue 9 sellos.
- **Desbloquear nivel difícil del juego Cálculo X 100:** Consigue 11 sellos.
- **Desbloquear nivel difícil del juego Triángulo Matemático:** Consigue 17 sellos.
- **De risa:** En el menú principal, di al micro "gafotas" para ver una animación divertida. Prueba en el mismo sitio a decir "doctor".

SERVICIO AUTOMÁTICO DE AYUDA DE JUEGOS NINTENDO
JUEGOS DISPONIBLES EN EL 902 887 878

NINTENDO 64
- Banjo & Kazooie
- Banjo-Tooie
- Diddy Kong Racing
- Donkey Kong 64
- F Zero X
- Goldeneye 007
- Jet Force Gemini
- Kirby's 64: Crystal S.
- Legend of Zelda: Majora's Mask
- Legend of Zelda: Ocarina of Time
- Mario 64
- Mario Kart 64
- Mario Party
- Mario Party 2
- Mario Party 3
- Paper Mario
- Perfect Dark
- Smash Bros
- Snowboarding 1080
- Star Wars: Episode 1 Racer
- Star Wars: Rogue Squadron

GAME BOY
- Donkey Kong Country
- Donkey Kong Land 2
- Donkey Kong Land 3
- Hamtaro
- Legend of Zelda: Link Awakening DX
- Legend of Zelda: Oracle of Ages
- Legend of Zelda: Oracle of Seasons
- Mario Bros Color
- Mario Land 3: Wario Land
- Perfect Dark
- Wario Land 2
- Wario Land 3

POKéMON
- Pokémon Amarillo (GB)
- Pokémon Azul y Rojo (GB)
- Pokémon Channel (NGC)
- Pokémon Colosseum (NGC)
- Pokémon Cristal (GBC)
- Pokémon Dash (Nintendo DS)
- Pokémon Esmeralda (GBC)
- Pokémon Oro y Plata (GBC)
- Pokémon PinbalL (GBC)
- Pokémon Pinball R/Z (GBA)
- Pokémon Puzzle Challenge (GBC)
- Pokémon Puzzle League (N64)
- Pokémon Rojo Fuego y Verde Hoja (GBA)
- Pokémon Rubi y Zafiro (GBA)
- Pokémon Snap (N64)
- Pokémon Stadium (N64)
- Pokémon Stadium 2 (N64)
- Pokémon Trading Card Game (GBC)
- Pokémon XD: Tempestad Oscura (NGC)

GAME BOY ADVANCE
- Advance Wars 1
- Advance Wars 2
- Donkey Kong Country
- Donkey Kong Country 2
- Donkey Kong Country 3
- F-Zero: GP Legend
- F-Zero: Maximum Velocity
- Final Fantasy I & II: Dawn of Souls
- Final Fantasy Tactics Adv.
- Fire Emblem
- Fire Emblem: The Sacred Stones
- Game & Watch Gallery Advance
- Golden Sun
- Golden Sun 2: Edad Perdida
- Hamtaro Ham-Ham Games
- Hamtaro Ham-Ham Heartbreak
- Hamtaro Rainbow Rescue
- Kingdom Hearts
- Kirby anThe Amazing Mirror
- Kirby: Nightmare in Dreamland
- Kurukuru Kururin
- Legend of Zelda: a Link to The Past
- Legend of Zelda: The Minish Cap
- Mario Advance
- Mario Golf: Advance Tour
- Mario World: Sma2
- Mario Advance 4: SMB3
- Mario Kart Super Circuit
- Mario & Luigi
- Mario Party Advance
- Mario VS. Donkey Kong
- Metroid Fusion
- Metroid Zero Mission
- Mickey & Minnie: Magical Quest
- NES Classic: Bomberman
- NES Classic: Castlevania
- NES Classic: Donkey Kong
- NES Classic: Dr.Mario
- NES Classic: Excite Bike
- NES Classic: ICE Climber
- NES Classic: Metroid
- NES Classic: Legend of Zelda
- NES Classic: Zelda 2: Link Adventure
- NES Classic: Super Mario Bros.
- NES Classic: Pac-Man
- NES Classic: Xevious
- Super Mario Ball
- Sword of Mana
- Top Gear Rally
- Wario Land 4
- Witch
- Yoshi's Island: SMA3
- Yoshi Universal Gravitation

GAMECUBE
- Animal Crossing
- 1080° Avalanche
- Baten Kaitos
- Donkey Kong Jungle Beat
- Donkey Konga
- Donkey Konga 2
- Doshin the Giant
- Eternal Darkness
- F-Zero GX
- Final Fantasy Crystal Chronicles
- Fire Emblem: Path of Radiance
- Geist
- Kirby Air Ride
- Legend of Zelda: Four Swords Adventures
- Legend of Zelda: Wind Waker
- Legend of Zelda: Edición Coleccionista
- Luigi's Mansion
- Mario Golf: Toadstool Tour
- Mario Kart Double Dash
- Mario Party 4
- Mario Party 5
- Mario Power Tennis
- Mario Sunshine
- Metroid Prime
- Metroid Prime 2: Echoes
- Mickey Mouse: Magical Mirror
- NBA Courtside 2002
- Paper Mario: La Puerta Milenaria
- Pikmin
- Pikmin 2
- Resident Evil 4
- Smash Bros. Melee
- Soul Calibur 2
- Starfox Adventures
- Starfox Assault
- Tales of Symphonia
- Wario Ware INC: Mega Party Game
- Wario World
- Wave Race: Blue Storm

NINTENDO DS
- Animal Crossing
- Another Code
- Mario Kart DS
- Mario & Luigi Compañeos en el Tiempo
- Mr. Driller
- Metroid Prime Hunters
- Nintendogs
- Super Mario 64 DS
- Pac-Pix
- Project Rub
- Resident Evil: Deadly Silence
- Ridge racer
- Wario Ware Touched!
- Yoshi Touch & Go
- Viewtiful Joe Double Trouble

GAME BOY ADVANCE

CASTLEVANIA DOUBLE PACK: HARMONY OF DISSONANCE

Modo Boss Rush
Hazte el juego y saldrá este modo de bonus. Consiste en **ir cargándose a los jefes del juego** y, cuanta más dificultad elijas al comenzar, más bicharracos tendrás que eliminar.

Con ustedes, ¡Simon Belmont!
Una vez sacado el modo Boss Rush y jugado al menos una vez, apaga la consola. Enciéndela otra vez y, durante la animación del logo de Konami, pulsa ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, B, A. Después empieza una partida en el modo Boss Rush y **¡podrás jugar con el matavampiros genuino, el del primer «Castlevania» o «Vampire Killer»!** Es lentito y no tiene movimientos molones, perooo... ¡pega unas guayas de las de antes!



Juega como Maxim
Hazte la aventura con el mejor final posible, Empieza una nueva partida y **llámate MAXIM.** ¡Hala, ya eres Maxim! Es mucho más rápido que Juste, pero más limitadito: no puede equiparse ningún ítem excepto su bumerán de estrella. Dado que no necesita llaves, en teoría podrías hacerte el juego con Maxim en menos de una hora.

Modo difícil
Hazte el juego una vez y empieza una partida con **HARDGAME como nombre.**

Juega sin magia
Hazte el juego una vez y **usa el nombre NO MAGIC** al empezar la siguiente partida.

CHARLIE Y LA FÁBRICA DE CHOCOLATE

Minijuegos y fotos:

- **Desbloquea todos los minijuegos:** Consigue todas las cartitas Wonka.
- **Consigue todos los Álbumes de Fotos:** Asegúrate de lograr las 25 cajas desperdigadas en cada nivel.

DRAGON BALL: SUPER SONIC WARRIORS

Batallas finales:
Con algunos luchadores puedes librar un **combate final secreto** después de haber completado el modo historia del juego. Acábatelo **sin perder ningún combate** y espera a que pasen los créditos sin pulsar ningún botón. A continuación jugarás, respira hondo, la batalla final. Recuerda que no ocurrirá con todos los personajes.



DYNASTY WARRIORS ADVANCE

Personajes ocultos:
Completa el modo "Musou" con un guerrero distinto de cada facción para desbloquear los siguientes personajes:

- **Cao Cao:** completa el juego con los Wei.
- **Lui Bei:** pásate el juego con un guerrero Shu.
- **Sun Jian:** completa el juego con un guerrero de la facción Wu.
- **Lu Bu:** completa el juego con cualquiera de los tres personajes ocultos.



FIRE EMBLEM 2: THE SACRED STONES

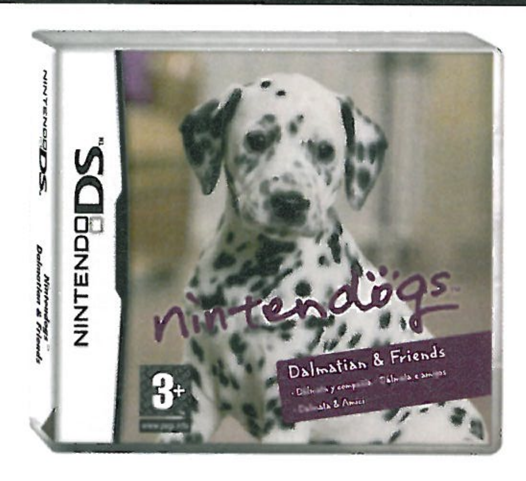
Alistar personajes:
Para conseguir que un personaje se una a tu causa, tienes que acercarte con un personaje tuyo y hablar con él siguiendo estas indicaciones:

- **Amelia:** capítulo 9, habla con ella con Efrain o Franz.
- **Cormag:** capítulo 10, habla con él con Duessel.
- **L'arachel:** capítulo 11, habla con él con Efrain.
- **Dozla:** cap. 11, habla con él con L'arachel.
- **Ewan:** capítulo 12, ve a la casa que está más al sur y habla con él con cualquier personaje.
- **Marisa:** capítulo 12, habla con ella con Ewan.
- **Eirika:** capítulo 15, háblale en el turno 3.
- **Innes:** capítulo 15, háblale en el turno 3.
- **Syrene:** capítulo 17, habla con ella con Innes.



GAME **PRECIO MÍNIMO GARANTIZADO**
SI LO ENCUENTRAS MÁS BARATO TE DEVOLVEMOS LA DIFERENCIA
Se excluyen los precios de venta por web o por correo. El precio a igualar debe ser de un establecimiento de la misma localidad, debe tener stock y ser un producto nuevo.







NINTENDOGS: DÁLMATA & CÍA.

~~39,95~~ **36,95**



CNA

- Rellena los datos de este cupón.
- Llama para conocer tu GAME-CentroMAIL más cercano al 902 17 18 19.
- Ven a visitarnos a tu GAME-CentroMAIL y presenta este cupón al realizar la compra de este juego. Según imagen (imagen no contractual).
- Y si no hay un GAME-CentroMAIL en tu ciudad, envíanos este cupón junto con tu pedido a: GAME-CentroMAIL • C/ Virgilio, 9, Ciudad de la Imagen-Pozuelo de Alarcón • 28223 Madrid. Te lo haremos llegar por transporte urgente (España Peninsular + 4 euros, Baleares + 5 euros).

Los datos personales obtenidos con este cupón serán introducidos en un fichero que está registrado en la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación o anulación de algún dato, deberás ponerte en contacto con nuestro Servicio de Atención al Cliente llamando al teléfono 902 17 18 19 o escribiendo una carta certificada a GAME-CentroMAIL: C/Virgilio, 9, Ciudad de la Imagen-Pozuelo de Alarcón • 28223 Madrid.
Marca a continuación si no quieres recibir información adicional de GAME-CentroMAIL ☐

CADUCA EL 15/07/2006 | NO ACUMULABLE A OTRAS OFERTAS O DESCUENTOS



DESCUENTO

NOMBRE ....
APELLIDOS ....
DIRECCIÓN ....
POBLACIÓN ....
CÓDIGO POSTAL ....
PROVINCIA..........
TELÉFONO ....MODELO DE CONSOLA..........
TARJETA CLIENTE SI ☐ NO ☐ NÚMERO..........
Dirección e-mail ....

ESTE MES..

- Todos los eventos de julio.
- Los bichos y peces que verás.
- 4 Personajes eventuales.
- Personalidades de tus vecinos.
- Listas de objetos.

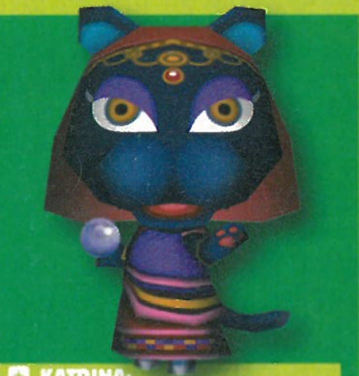
Este mes esta lleno de eventos. ¡No pierdas la oportunidad de tratar con todos los vecinos!

ANIMAL CROSSING

Un mes más estamos al lorete de todo lo que pasa en el "mundo Animal Crossing" para mantenerte informado. Este mes conocerás mejor la personalidad de tus vecinos, cuatro personajes eventuales y un par de colecciones. ¡A conseguirlas!

1 PERSONAJES

Este mes te presentamos a: Katrina, DaMorsi, Pascal y Sito. Aprenderás unas lecciones muy, pero que muy interesantes.



KATRINA:

Si te gusta el tema esotérico, ¡este es tu personaje! Katrina monta su "tenderete" cerca del ayuntamiento. Entra para conocer tu fortuna. Aquello que te diga, sucederá, por lo que si te predice **buena suerte, encontrarás más dinero y obsequios.** Aunque si te tocó mala suerte, te espera **un día de continuas caídas.** Pero no te preocupes: si tienes seguro... ¡te sacas unas pelas!



DA MORSI:

¿Eres un pintor fustrado que cambia sus obras por cualquier tipo de comida? Pues este extraño personaje sí. Aparecerá un día cualquiera con un hambre voraz. **Dale cualquier cosa comestible y te obsequiará con un diseño.** Dependiendo de lo que le des de comer (fruta, peces de río, peces de mar, nabos...) te dará un tipo de diseño diferente. Dentro de poco los conocerás.



SITO:

¿A qué molaría poder expresar emociones cuando hablas con la función chat? Pues gracias a Sito lo puedes hacer. Este tío feo y simpático **te enseñará a sacar sentimientos** de los más profundo de tu personaje. Al principio te enseña la emoción "timidez" y luego aprenderás: "confusión" (no confundir con el ataque de algunos Pokémon, ¿eh?), tristeza, inspiración...



PASCAL:

Este marítimo personaje aparecerá un día cualquiera paseando por la playa. Es un gran sabio así que no dudes en **hablar con él para que te dé algún consejo y algún objeto.** La mayoría de los objetos que te regala están relacionados con cosas marítimas. Si quieres decorar tu casa como si estuvieses en un barco, esta es tu oportunidad. Una charla, un regalo.

COLECCIÓN CLÁSICA

☐ **CAMA CLÁSICA:**
Precio: **2.520 Bayas** Tamaño: **4**
Disponible: **Tienda de Tom Nook**

☐ **RELOJ CLÁSICO:**
Precio: **2.180 Bayas** Tamaño: **1**
Disponible: **Tienda de Tom Nook**

☐ **SILLA CLÁSICA:**
Precio: **1.800 Bayas** Tamaño: **1**
Disponible: **Tienda de Tom Nook**

☐ **MESA CLÁSICA:**
Precio: **3.360 Bayas** Tamaño: **2**
Disponible: **Tienda de Tom Nook**

☐ **ARMARIO CLÁSICO:**
Precio: **2.560 Bayas** Tamaño: **1**
Disponible: **Tienda de Tom Nook y Tienda de Ladino "El Honrado"**

☐ **SOFÁ CLÁSICO:**
Precio: **2.240 Bayas** Tamaño: **2**
Disponible: **Tienda de Tom Nook**

☐ **MESITA CLÁSICA:**
Precio: **1.600 Bayas** Tamaño: **1**
Disponible: **Tienda de Tom Nook**

☐ **TOCADOR CLÁSICO:**
Precio: **2.240 Bayas** Tamaño: **2**
Disponible: **Tienda de Tom Nook y Tienda de Ladino el honrado**

☐ **LIBRERÍA CLÁSICA:**
Precio: **2.560 Bayas** Tamaño: **2**
Disponible: **Producto estrella**

☐ **BURÓ CLÁSICO:**
Precio: **2.200 Bayas** Tamaño: **1**
Disponible: **Tienda de Tom Nook**

☐ **PARED CLÁSICA:**
Precio: **2.100 Bayas**
Disponible: **Tienda de Tom Nook**

☐ **ALFOMBRA CLÁSICA:**
Precio: **2.300 Bayas**
Disponible: **Tienda de Tom Nook**

COLECCIÓN CORAZÓN

☐ **LÁMPARA CORAZÓN:**
Precio: **1.600 Bayas** Tamaño: **1**
Disponible: **Tienda de Tom Nook**

☐ **COMODA CORAZÓN:**
Precio: **2.160 Bayas** Tamaño: **2**
Disponible: **Tienda de Tom Nook**

☐ **TOCADOR CORAZÓN:**
Precio: **2.200 Bayas** Tamaño: **1**
Disponible: **Tienda de Tom Nook**

☐ **SILLA CORAZÓN:**
Precio: **1.600 Bayas** Tamaño: **1**
Disponible: **Tienda de Tom Nook**

☐ **MESITA CORAZÓN:**
Precio: **1.800 Bayas** Tamaño: **1**
Disponible: **Tienda de Tom Nook y Tienda de Ladino "El Honrado"**

☐ **MESA CORAZÓN:**
Precio: **1.800 Bayas** Tamaño: **2**
Disponible: **Tienda de Tom Nook**

☐ **CAMA CORAZÓN:**
Precio: **2.000 Bayas** Tamaño: **4**
Disponible: **Tienda de Tom Nook**

☐ **ARMARIO CORAZÓN:**
Precio: **2.240 Bayas** Tamaño: **1**
Disponible: **Tienda de Tom Nook y Tienda de Ladino el honrado**

☐ **COCINA CORAZÓN:**
Precio: **2.280 Bayas** Tamaño: **2**
Disponible: **Producto estrella**

☐ **BUTACA CORAZÓN:**
Precio: **2.000 Bayas** Tamaño: **2**
Disponible: **Tienda de Tom Nook**

☐ **PARED CORAZÓN:**
Precio: **1.880 Bayas**
Disponible: **Tienda de Tom Nook**

☐ **ALFOMBRA CORAZÓN:**
Precio: **1.980 Bayas**
Disponible: **Tienda de Tom Nook**

JULIO

L	M	X	J	V	S	D
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

EN JULIO TENEMOS...

COLECCIÓN DE INSECTOS DE JULIO

INSECTO	VALOR	INSECTO	VALOR	INSECTO	VALOR
☐ Escorpión	8000 Bayas	☐ Colias Común	90 Bayas	☐ Mariposa Tigre	160 Bayas
☐ Blanor	220 Bayas	☐ Celeste Común	2500 Bayas	☐ Mariposa Monarca	140 Bayas
☐ Narciso	3000 Bayas	☐ Alas de pájaro	3000 Bayas	☐ Polilla	60 Bayas
☐ Mariposa Atlas	1200 Bayas	☐ Abeja Melífera	100 Bayas	☐ Abeja	4500 Bayas
☐ Cigarra marrón	200 Bayas	☐ Cigarra oriental	300 Bayas	☐ Cigarra común	400 Bayas
☐ Cigarilla	550 Bayas	☐ Muchacha	1800 Bayas	☐ Caballito Diablo	200 Bayas
☐ Libélula tigre	4500 Bayas	☐ Hormiga	800 Bayas	☐ Zapatero	130 Bayas
☐ Caracol	250 Bay.	☐ Saltamontes	160 Bayas	☐ Insecto Palo	600 Bayas
☐ Cetonia	100 Bayas	☐ Escarabajo oro	6000 Bayas	☐ Goliat	6000 Bayas
☐ Escarabajo joya	2400 Bayas	☐ Longicornio	260 Bayas	☐ Escarabajo alce	2000 Bayas
☐ Ciervo volante	2000 Bayas	☐ Gran escarabajo	10000 Bay.	☐ Ciervo arco iris	15000 Bay.
☐ Escarabajo rino	1350 Bayas	☐ Escarabajo Atlas	8000 Bayas	☐ Elefante	8000 Bayas
☐ Hércules	12000 Bay.	☐ Cochinilla	250 Bayas	☐ Mosquito	130 Bayas
☐ Mosca	60 Bayas	☐ Cucaracha	5 Bayas	☐ Tarántula	8000 Bayas

Eventos



1 de julio:
■ EL MERCADILLO

Ve a casa de tus vecinos a hacerles ofertas de sus muebles. Si te gusta algo, haz como en la tienda de Tom Nook: ponte delante y tócalo. Ellos también irán a tu casa y te las harán a ti, así que no olvides entrar un rato en tu propia casa si quieres vender algo.

8 de julio:
■ DÍA LALALÁ

Habla con tus vecinos muchas veces hasta que te canten su canción. Si te mola, pues dile que te la quedas. Automáticamente pasará a ser la canción del pueblo. Si después de haber elegido una te mola más otra, pues acéptala y será la del pueblo.

16 de julio:
■ TORNEO DE CAZA

De 12 h a 18 h, todos los insectos que caces, enséñaselos a Tortimer. Si al final del día eres el que más tiene, Tortimer te mandará, al día siguiente, un regalo.

23 de julio:
■ DÍA GUAY

¿Te gusta hacer cumplidos? La gente del pueblo está deseando que sueltes uno. Habla con ellos para que te pidan escribirles un cumplido, con el teclado virtual. Hazlo y se sentirán muy felices.

COLECCIÓN DE PECES DE JULIO

PEZ	VALOR	PEZ	VALOR	PEZ	VALOR
☐ Cacho	200 Bayas	☐ Carpín	120 Bayas	☐ Leucisco	200 Bayas
☐ Barbo	200 Bayas	☐ Carpa	300 Bayas	☐ Koi	2000 Bayas
☐ Pez Dorado	1300 Bayas	☐ Telescópico	1300 Bayas	☐ Killi	300 Bayas
☐ Cangrejo	250 Bayas	☐ Rana	120 Bayas	☐ Gobio De Río	300 Bayas
☐ Cabeza serpiente	5500 Bayas	☐ Siluro	800 Bayas	☐ Anguila	2000 Bayas
☐ Pez Sol	120 Bayas	☐ Perca	300 Bayas	☐ Ayu	900 Bayas
☐ Gupi	1300 Bayas	☐ Pez ángel	3.000 Bayas	☐ Piraña	2500 Bayas
☐ Arowana	10000 Bay.	☐ Dorado	15000 Bay.	☐ Pez caimán	6000 Bayas
☐ Pirarucú	10000 Bay.	☐ Medusa	100 Bayas	☐ Caballito De Mar	1100 Bayas
☐ Pez Payaso	650 Bayas	☐ Pez León	400 Bayas	☐ Pez globo	240 Bayas
☐ Jurel	150 Bayas	☐ Dorada japonesa	500 Bayas	☐ Lubina	160 Bayas
☐ Pargo rojo	3000 Bayas	☐ Rodaballo	800 Bayas	☐ Calamar	400 Bayas
☐ Pulpo	500 Bayas	☐ Pez espada	10.000 Bay.	☐ Pez luna	4000 Bayas
☐ Pez martillo	8000 Bayas	☐ Tiburón	15000 Bay.	☐ Celacanto	15000 Bay.

2 CONOCE A TUS VECINOS

No hay que ser muy listo para darse cuenta de que tus vecinos tienen varias personalidades. Aquí tienes todas las que te vas a encontrar, y las características más importantes de cada una para que sepas cómo reaccionarán tus vecinos.

PERSONALIDADES CHICOS

Las personalidades de los chicos se dividen en **atlético, perezoso y gruñón.** Un personaje atlético sólo habla de hacer ejercicio... ¡y **se levantan a las 6:30!** En cambio el perezoso solo sabe hablar de comida, aunque es más majete. Se levanta a **las 8:00,** no como los gruñones, que se levantan a **las 10:00** y están todo el día echando pestes. y protestando por cualquier cosa.



PERSONALIDADES CHICAS

Las personalidades de las chicas son **normal, activa y coqueta.** La normal se levanta **a las 5:00** y es un cielo durante todo el día. La activa se levanta a **las 7:00** y no para de hacer cosas todo el día. Y la coqueta se levanta a **las 9:00** y no hace más que habar de su novio y de sí misma; y te trata con superioridad. En general las chicas son más amigables que los chicos pero... pueden llegar a resultar pesadas.



II CONCURSO DE CARTELES ANTIPIRATERÍA



*Eres el director creativo de una gran agencia. Te llega un brief.
Se trata de comunicar a los jugadores de videojuegos que comprar juegos piratas aunque parezca inocente está causando graves perjuicios, que está prohibido y que deben evitarlo.*

Las inversiones que requiere el desarrollo de videojuegos son muy grandes, y el hecho de que en algunos países la piratería sea tan alta puede hacer que algunos títulos nunca se lleguen a traducir o que incluso algunos nunca se distribuyan. También es un freno para que surjan nuevos desarrolladores pequeños, nuevos emprendedores. Al final todos salimos perdiendo, desarrolladores, distribuidores, revistas, usuarios...

Tienes más de un mes por delante para presentarnos tu cartel. Los ganadores los utilizaremos como páginas de publicidad anti piratería en nuestra revistas. Los tres primeros ganadores de cada revista ganarán una consola portátil, a elegir entre Sony PSP y Nintendo DS. Además el ganador absoluto recibirá un talón de 3.000 Euros. Sí 500.000 de las antiguas pesetas...

Desempolva tu caja de Staedler y tus témperas. Comienza el proceso creativo. Demuéstranos lo que eres capaz de hacer en este Concurso 2006 de Carteles Antipiratería. Sin límites. Tienes una página en blanco delante de ti.











CONDICIONES GENERALES

MATERIALES: Los concursantes enviarán originales de sus creaciones (dibujos, ilustraciones, collages, etc) en papel o cartulina siendo el máximo aceptado de DIN A-3. Caso de que el trabajo original se haga directamente en formato digital (Photoshop, Illustrator, etc), el concursante enviará además de una prueba a color impresa el original en un CD o DVD. Axel Springer no se compromete a devolver ningún material.

CATEGORIAS PREMIADAS
A) 1, 2 y 3er premio de la revista HOBBY CONSOLAS
B) 1, 2 y 3er premio de la revista PLAYMANIA
C) 1, 2 y 3er premio de la revista NINTENDO ACCION
D) 1, 2 y 3er premio de la revista MICROMANIA
E) 1, 2 y 3er premio de la revista COMPUTER HOY JUEGOS
F) Mejor Cartel Antipiratería 2006, que se seleccionará entre todos los trabajos recibidos en el conjunto de publicaciones.

PREMIOS
Los tres primeros premios de cada revista ganarán una consola portátil (a elegir Sony PSP o Nintendo DS con un juego). El ganador absoluto al premio Mejor Cartel Antipirateria 2006 obtendrá además un cheque por 3.000 Euros.

ENTREGA DE MATERIALES:
Enviar cupón original (imprescindible para la participación) de la revista junto con el material a:
"Concurso de Carteles" Revista: (Indicar nombre revista)
C/ Los Vascos, 17
28040 Madrid

FECHA LÍMITE: 15 de Septiembre de 2006

GANADORES: En noviembre 2006 Axel Springer informará a los ganadores y además sus nombres se publicarán en las ediciones de noviembre de todas las publicaciones.

OTROS: Todos los trabajos presentados serán originales y pertenecerán al autor que lo envía. Caso de resultar ganador de alguno de los premios, el autor cede de forma gratuita a Axel Springer España el derecho a publicar el trabajo en las publicaciones del sector. Para ello la editorial se obliga a mencionar el nombre del autor siempre que sea publicado.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN:

Revista Oficial Nintendo Acción

NOMBRE: . . . .
APELLIDOS: . . . .
DIRECCIÓN: . . . . CÓDIGO POSTAL: . . . . . .
PROVINCIA . . . . TELÉFONO: . . . . EDAD: . . . .

El arte de la **infiltración** será el doble de **emocionante** en CUBE.

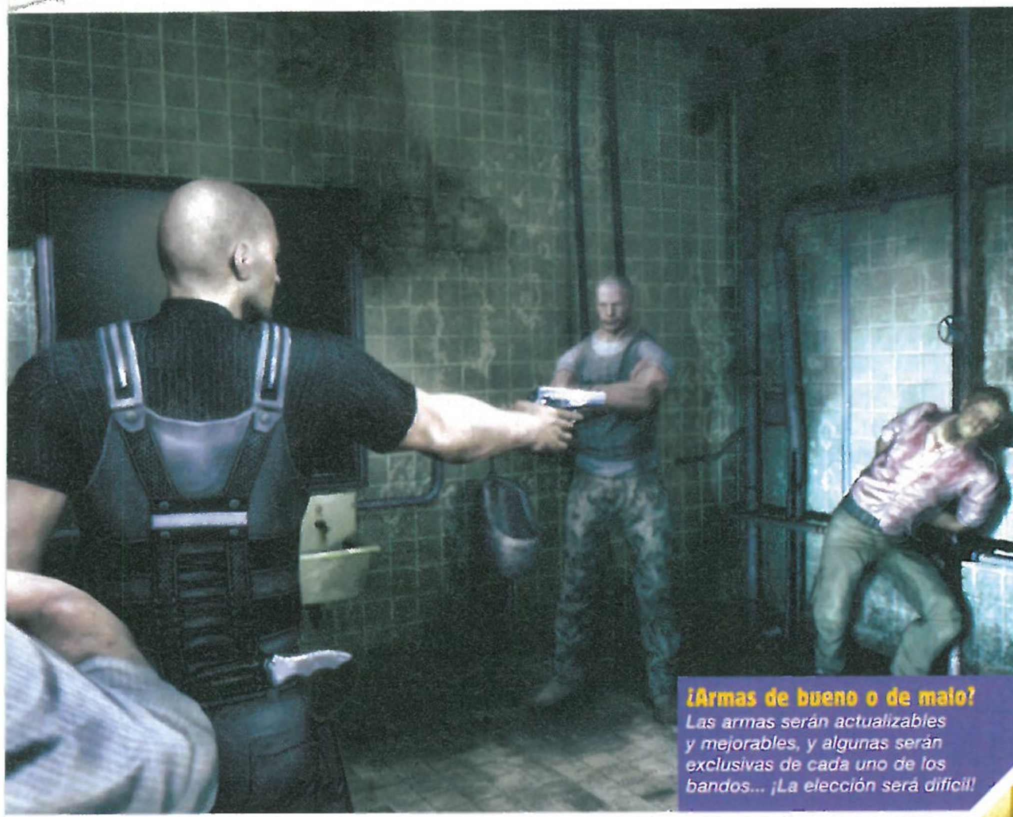
- GAMECUBE
- SEPTIEMBRE
- UBISOFT
- ACCIÓN-ESPIONAJE

SPLINTER CELL AGENTE DOBLE

Distintos grupos terroristas están causando el pánico en los USA y un ya "talludín" Sam Fisher, cansado de seguir las directrices de sus superiores: la manipuladora Agencia de Seguridad Nacional, va a poder decidir el bando al que quiere unirse. No, no se volverá malo, solo deberá optar por ayudar a un bando u otro. ¡Todo sea por proteger al inocente! Además de espectaculares gráficos y una gran jugabilidad, también podrás probar multitud de nuevos modos multijugador, diseñados en exclusiva para nuestras GameCube.



¡Misiones imposibles! *Ya sabes cómo se las gasta el "tío Sam", así que no te extrañe tener que jugártela saltando desde un helicóptero, colgándote de cables... lo normal.*



¿Armas de bueno o de malo? *Las armas serán actualizables y mejorables, y algunas serán exclusivas de cada uno de los bandos... ¡La elección será difícil!*



Si hay que ir... *Pues se va, claro. Aunque tengas que verte sumergido en una tormenta de arena, buceando bajo el hielo o cubierto de humo y polvo.*



¡Como en las pelis de espías! *Usaremos tácticas basadas en testimonios de auténticos agentes dobles para sabotear los planes del enemigo. ¡Estate quieto, amigo!*

Vuelve uno de los mejores **RPG** para llenar de **magia** tu CUBE.

- GAMECUBE
- SEPTIEMBRE
- NAMCO BANDAI
- RPG

BATEN KAITOS 2

¡Pues sí, habrá segunda parte de esta maravilla del RPG en CUBE! Aunque podría tomarse como la primera ya que, en realidad, la aventura se situará en el tiempo 20 años antes del primer «Baten Kaitos». Manejaremos a un grupo de personajes, encabezados por Sagi, el prota, que investigarán los cambios que se están produciendo en su mundo (la formación del imperio del primer "Baten" entre ellos). Promete un sistema de lucha de cartas más sencillo que el anterior, e innovación total en cuanto a diseño de escenarios y personajes.



¡La magia continúa! *Esta segunda parte tendrá más de 600 cartas "Magnus" con las que conseguir efectos impresionantes, tanto en tus personajes como en pantalla.*



¡¿Aún más largo?! *Te esperan más de 80 horas de juego hiladas por un entretenido y sorprendente argumento lleno de diálogos hablados, combates y sorpresas.*



¡Combate fácil! *El sistema de batalla será el mismo que el del primer «Baten Kaitos», pero usando un mazo de cartas para todo el grupo.*



¡Enemigos variaditos! *Deberás enfrentarte a cientos de extrañas criaturas que irás encontrando en los muchos viajes que harás por el vasto mundo de este "Origins".*

Los **cazavampiros** volverán a DS por **partida doble**

- NINTENDO DS
- SEPTIEMBRE
- KONAMI
- PLATAFORMAS / ACCIÓN

CASTLEVANIA PORTRAIT OF RUIN

Desde las sombras está a punto de resurgir una amenaza que ya conocemos de sobra... ¡Drácula va a ser resucitado! En esta aventura, que tendrá lugar en la época de la IIª Guerra Mundial, tendremos que evitar que el vampiro pintor, Brauner, y sus hijas gemelas, Stella y Loretta, revivan al rey de los vampiros. ¿Quién se encargará? Esta vez será un trabajo a dúo: Jonathan Morris (hijo del prota de «Castlevania Generations») y la hechicera Charlotte Orleans, unirán fuerzas en un plataformas con unos espectaculares gráficos.



¡A dobles... tú solo! *Para salvar ciertas situaciones podremos cambiar de personaje en cualquier momento... ¡O manejar a los dos la vez! Y aún así será complicado...*



Ojo al cuadro. *Los cuadros de Brauner que hay por todo el castillo nos teletransportarán a otros lugares del planeta: Egipto, Inglaterra... ¡Viajar nos va a salir baratísimo!*



Jefazos de lujo. *Los grandes jefes finales nos lo van a poner difícil. Entre otras cosas porque vamos a despistarnos admirando su look impresionante.*



Magias combinadas. *Ambos personajes tendrán sus propias armas especiales, y también contarán con una devastadora magia que solo podrán ejecutar los dos a la vez.*



CONCURSO
POKéMON LINK!™
SORTEAMOS:
1 PACK
NINTENDO DS Y
JUEGO POKéMON LINK!
10 JUEGOS
POKéMON LINK!
Para participar en este concurso, envía un mensaje de texto al 7654 desde tu móvil poniendo la palabra:
linknt + tus datos personales
Ejemplo: linknt francisco ruiz c/lopez 4 2° derecha badajoz
BASES DEL CONCURSO
1. Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2. Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de Nintendo Acción.
6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7. Fecha límite para entrar en sorteo: 15 de julio de 2006.
"En cumplimiento con la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre de Protección de Datos de Carácter Personal, le informamos que sus datos personales formarán parte de un fichero propiedad de AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A. para la publicación de los ganadores de los concursos, así como para el envio de los premios, ante quien puede ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición en la dirección C/Los Vascos, 17- 28040 Madrid".
REVISTA OFICIAL
Nintendo Acción
NINTENDO DS
Nintendo
GAMING 24:7
© 2006 Pokémon © 1995 - 2006 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. Developed by Genius sonority Inc.



LA FIESTA POKéMON INVADIRÁ MOVIPLAYA 2006

¡Llega el acontecimiento del verano! En Moviplaya 2006 probarás más de 20 juegos para GBA y DS, y celebrarás el cumple de Pokémon a lo grande.

¿Vas de vacaciones a la playa este año? Pues ya sabes, anota en tu agenda las fechas por las que pasará Moviplaya por allí, y ¡no te lo pierdas! Sí, hombre, hablamos de esa **caravana enorme que pone la playa patas arriba**, con carpas, zonas de juego, un Pikachu gordísimo y los letreros gigantes de Nintendo ondeando al viento. Menuda movida organizan los tíos, cómo para no verlo.

Este año **comienzan en A Coruña,** el martes 27 de junio, y se recorren la costa hasta Ayamonte, Huelva, donde termina Moviplaya el 27 de agosto.

Son **6.000 m²** de terreno, casi lo mismo que un campo de fútbol, en los que te esperan muchísimas actividades. Las más diver, claro, las de tus amigos de Nintendo. Han montado cuatro carpas donde podrás probar juegazos para DS, como New Mario BROS. o Big Brain Academy, jugar con Wi-Fi con todos los colegas... ¡y descargarte un Pokémon en tu Game Boy! Esa es la guinda de este pastel.

Para celebrar los diez años de Pokémon, Nintendo nos "regala" un Pokémon. Tú sólo tienes que ir con tu GBA y tu edición Pokémon, y elegir uno entre los diez más deseados por los jugones de toda Europa (mira el recuadro sobre este tema para tener más información). ¿Ves como merecía la pena? Y además tienes la playa al ladito, y puedes jugar todo el tiempo que quieras... ¡y alejarte de tus padres un poquito, que son unos plastas!

Calendario Moviplaya 2006

JUNIO - JULIO	CIUDAD	NOMBRE PLAYAS
27 de Junio	A coruña	Playa de Riazor
29 de Junio	Sanxenxo	Playa de las Areas
1, 2 de Julio	Nigrán	Playa América
4 de Julio	Torremolinos	Playa Mar
5 de Julio	Velez-Málaga	Playa Torre del Mar
7 de Julio	Matalascañas	Playa Caño Guerrero
8 de Julio	Moguer	Playa del Parador
9 de Julio	Moguer	Playa del Parador
12 de Julio	Sant Antoni Calonge	Playa Calonge
14, 15, 16 de Julio	Roses	Playa de la Perola
19 de Julio	Gandía	Playa de Gandía
20 de Julio	Alboraya	Playa Patacona
22, 23 de Julio	Cullera	Playa de San Antonio
25 de Julio	Castrourdiales	Playa de Ostende
28, 29, 30 de Julio	Laredo	Playa de la Salvé

AGOSTO	CIUDAD	NOMBRE PLAYAS
2 de Agosto	Baiona	Playa Ladeira
4, 5, 6 de Agosto	Carballo	Playa de Razo
8 de Agosto	Pilar de la Horadada	Playa de la Higuerica
11, 12, 13 de Agosto	Almería	Playa del Zapillo
15 de Agosto	Vinaroz	Playa del Fortí
18, 19, 20 de Agosto	Castellón	Playa del Gurugú
23 de Agosto	Isla Cristina	Playa Central
25, 26, 27 de Agosto	Ayamonte	Isla Canela

¡Pokémon te hará el mejor regalo!

Para celebrar los 10 años de Pokémon, Nintendo ha tenido una idea brillante. Va a daros la posibilidad de descargar en vuestra Game Boy Advance a uno de los 10 Pokémon más deseados de toda Europa. Así que acércate a Moviplaya y ten en cuenta los siguientes pasos:

Así tienes que preparar tu cartucho:

1 Sólo se puede hacer la descarga si tienes una de estas ediciones: Rubí, Zafiro, Rojo Fuego, Verde Hoja, Esmeralda.

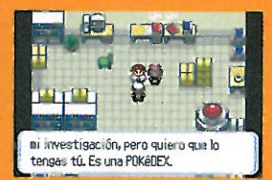


2 Tienes que traer tu Game Boy Advance o Game Boy Advance SP. Si tienes la GB Micro, no podrás descargártelo.





3 En el juego, debes haber recibido la Pokédex. Comprueba que tienes un espacio libre en tu equipo activo de Pokémon. En las ediciones Rubí, Zafiro y Esmeralda, la Pokédex te la da Abedul en Pueblo Escaso, tras vencer a tu rival. En Rojo Fuego y Verde Hoja, te la entrega Oak en Pueblo Paleta, al llevarle el correo





***La Pokédex.** En la pantalla izquierda recibes la de Rubí, Zafiro y Esmeralda. A la derecha, Rojo Fuego y Verde Hoja.*

4 Elige uno de los 10 Pokémon que te proponen (tienes la lista completa de Pokémon elegibles en el recuadro de abajo).

5 Una vez lo recibas, guarda tu partida dentro del Centro Pokémon. Así no lo perderás.





***Salva la partida.** En cuanto tengas el Pokémon elegido, ve a un Centro Pokémon y guarda tu partida.*

¿Qué Pokémon me descargo?

Estos han sido los 10 Pokémon elegidos por los jugones de toda Europa para la descarga. La votación se ha hecho a través de la página web de Nintendo (**www.nintendo.es**). Recuerda, sólo puedes elegir uno.



Lugia
- **Aparece en:** Pokémon XD
- **Tipo:** Psíquico/volador
- **Altura:** 5,2 m
- **Peso:** 216 kg



Ho-Oh
- **Aparece en:** Pokémon Colosseum
- **Tipo:** Fuego/Volador
- **Altura:** 3,8 m
- **Peso:** 199 kg

Entei
- **Aparece en:** Pokémon Rojo Fuego/Verde Hoja
- **Tipo:** Fuego
- **Altura:** 2,1 m
- **Peso:** 198 kg



Latios
- **Aparece en:** Pokémon Rubí, Zafiro y Esmeralda
- **Tipo:** Psíquico/Dragón
- **Altura:** 2 m
- **Peso:** 60 kg

Latias
- **Aparece en:** Pokémon Rubí, Zafiro y Esmeralda
- **Tipo:** Psíquico/Dragón
- **Altura:** 1,4 m
- **Peso:** 40 kg

Charizard
- **Aparece en:** Pokémon Rojo Fuego/Verde Hoja
- **Tipo:** Fuego
- **Altura:** 1,7 m
- **Peso:** 90, 5 kg

Articuno
- **Aparece en:** Pokémon Rojo Fuego/Verde Hoja
- **Tipo:** Hielo/Volador
- **Altura:** 1,7 m
- **Peso:** 55,4 kg

Raikou
- **Aparece en:** Pokémon Rojo Fuego/Verde Hoja
- **Tipo:** Eléctrico
- **Altura:** 1,9 m
- **Peso:** 178 kg





Suicune
- **Aparece en:** Pokémon Rojo Fuego/Verde Hoja
- **Tipo:** Agua
- **Altura:** 2 m
- **Peso:** 178 kg

Pikachu
- **Aparece en:** Todas las ediciones Pokémon
- **Tipo:** Eléctrico
- **Altura:** 0,4 m
- **Peso:** 60 kg

¿Dónde encontrar tus juegos favoritos?

Esta es la lista de juegos para DS y Game Boy que podrás probar en Moviplaya. Busca tu carpa y ¡no te cortes, juégatelos todos!

CARPA POKéMON:

-Pokémon Mazmorra Misteriosa: Equipo de rescate rojo
-Pokémon Mazmorra Misteriosa: Equipo de rescate azul
-Pokémon Link!
-Pokémon Dash



CARPA WI-FI

- **Para jugar:**
  - -Mario Kart
  - -Animal Crossing
  - -Tetris
  - -Metroid Prime Hunters
  - -Lost Magic
- **Para descargar en tu DS:**
  - -Mario Kart
  - -Touch Golf
  - -Pokémon Link!
  - -Trauma Center
  - -Metroid Prime Hunter
  - -Metroid Prime Hunter (película)
  - -Polarium
  - -Meteos
  - -El perro de Miyamoto en Nintendogs (modo Guau)
  - -Un regalo para Animal Crossing (contact mode)

CARPA TOUCH GENERATION

-Brain Training
-Trauma Center
-Big Brain Academy

CARPA NINTENDO DS

-Nintendogs
-Mario & Luigi 2
-Viewtiful Joe Double Trouble
-Super Princess Peach
-New Super Mario BROS.
-Kirby Power Paintbrush
-Copa Mundial de la FIFA
-Top Spin 2
-CARS
-Tamagotchi
-Dragon Ball Z S. Warriors 2

REVISTA OFICIAL Nintendo Acción

¡¡PONTE EN CONTACTO!!

Escríbenos. Comunícate con nosotros. Cuéntanos tus dudas, pregúntanos, ponnos a prueba. ¡Pero venga, muévete, rápido! Que empezamos...

POR CARTA. Nintendo Acción. Hobby Press S.A. C/Los Vascos, 17 28040 Madrid.
POR E-MAIL. nintendoaccion@hobbypress.es

¡AQUÍ MANDAS TÚ!

Cartas, mensajes & e-mails para la redacción

MARIO ¡MACHACA!

Hola chicos. ¿Qué sabéis del nuevo juego de basket de Mario para DS? Desde que lo vi, no puedo dejar de pensar en él.
César. E-mail

NA. A nosotros nos pasó lo mismo desde que vimos las primeras imágenes en nuestra "hermana" Nintendo Power. ¡Un nuevo Mario de baloncesto! Eso no nos lo perdemos. Y ahora por fin tenemos la información y las pantallas. El juego lo está haciendo Square-Enix, se llama **Mario Hoops 3 on 3**, y estará listo en USA en septiembre. En pista, tres jugadores sacados del universo Mario: imagínate a la princesa haciendo una finta, o machacando el aro... Para colmo, habrá ítems y monedas por todas partes que nos permitirán hacer movimientos especiales. Con el puntero podremos hacer pases y lanzamientos que quitarán el hipo. Por aquí lo jugaremos también en otoño.

DAVID VILLA, ¡A "FIFEAR"!

Qué tal, colegas!! Sólo dos preguntitas para vosotros: ¿está EA SPORTS haciendo un nuevo FIFA?, ¿sabéis qué jugador saldrá en la carátula?
Marcos. Madrid

NA. La próxima edición de FIFA le toca a.... **David Villa.** Sí señor, el "crack" del Valencia ha fichado por EA SPORTS y aparecerá en la carátula de la edición 2007, que se lanzará en otoño. Pero por lo que parece Villa no estará solo. EA promete anunciar en breve un nuevo nombre, un bombazo de talla mundial, que protagonizará junto a Villa la campaña de lanzamiento de FIFA07 allá para el mes de octubre. Ya sabéis que en cuanto nos enteremos, lo pregonaremos a los cuatro vientos. Por lo demás, el juego está en desarrollo en los estudios de Vancouver, Canadá, para GameCube, DS y Game Boy. ¿Versión para Wii? Ya hay un NFL07, así que por qué no...


David Villa será la imagen de FIFA07. El crack del Valencia y la Selección acaba de fichar por EA SP.

LA CARTA DEL MES

NAVEGA CON WII POR INTERNET

Hola. Según todo lo que he leído y visto de la Wii, la consola se podrá conectar a Internet con algo llamado WiiConnect24. Pero, ¿podremos también navegar por páginas web?
Esther. Sevilla.

NA. Esto mismo se lo hemos preguntado al vicepresidente de **Opera For Devices**, que es la compañía que desarrolla el software de Internet para DS. Y nos ha dicho que sí. Además lo ha confirmado el propio Satoru Iwata, presi de Nintendo, que ya ha encargado a esta empresa, Opera, un navegador para entrar en Internet con Wii. Según Scout Hedrick, el jefe de Opera, usaremos el mando para entrar: "El mando es una herramienta extremadamente avanzada, Opera planea aprovecharla a tope y conseguir que naveguemos de manera intutitiva por la red".

Será interesante ver cómo se desarrolla todo esto. Sin duda, Internet y las páginas WEB podrán ampliar las experiencias de juego: utilizaremos su contenido para superar obstáculos en el juego, o leeremos el mail mientras jugamos con Mario. Opera está tan contento de trabajar con Nintendo que ya han declarado que es un "honor trabajar con el líder de esta industria".



LA IMAGEN


Presentación de «Brain Training» en Madrid; a la derecha, Nico Wegnez, jefe de marketing de Nintendo España, nos cuenta las maravillas del juego; a la izquierda, el neurólogo José Ramón Valdizán, da una explicación más científica de cómo activar tu cerebro con «Brain Training».

ONE PIECE ADVENTURE

Hola, soy un lector de 14 años y me encanta todo lo relacionado con la serie One Piece. He leído en varios números que habrá un juego para CUBE, y estoy impaciente porque parece que nunca sale. ¿Qué me podéis contar de él? Muchas gracias.
Juan Miguel. Madrid.

NA. Todo grandes noticias, Juan. La primera, y más gorda, es que pudimos jugar en el reciente E3 con **One Piece... para Wii.** Y es chulísimo. Su título, provisional, es **One Piece Unlimited Adventure,** y de momento lo único que podemos avanzaros es que tendrán cantidad de minijuegos diferentes, para usar a tope el mando. Lo disfrutaremos a lo largo de 2007. Antes, con un pelín

de suerte, tendremos este manga de piratas en GameCube. Su título, **One Piece Grand Adventure,** tendrá lucha de la buena junto a un nuevo modo aventura, cargado de minijuegos. Pero lo mejor será el elenco de personajes que se sumará a la acción: habrá más de 50. Todo un lujo para los fans de One Piece. ¡Bien por ellos!



¡Aquí teneis una pantalla de One Piece para Wii! El juego se estrenó en el E3, y lo veremos a finales de 2007.

LO ÚLTIMO DE JAMES BOND

Saludos a todos. Quería saber cuándo saldrá el próximo juego de 007 para mi Nintendo. Muchas gracias.
David García. Madrid

NA Antes de nada, David, que sepas que James Bond ha fichado por una nueva compañía. Así es, MGM y EON Productions, que son los creadores de las películas, han firmado con **Activision** los derechos para desarrollar nuevos juegos de Bond. Como habíamos avanzado, el próximo título protagonizado por 007 iba a ser una versión de la película que se estrena este año, Casino Royale, en teoría un lanzamiento de EA Games. Pero por lo que sabemos, Activision ha cogido las riendas de este proyecto, y lo llama en clave James Bond 007 Project. Ya veis que hay pelín de misterio alrededor de este juego. Será para que no se entere el Dr. No...

AVENTURAS GRÁFICAS EN DS

Hola colegas. Me he divertido un montón con Another Code en mi DS. De hecho, he descubierto que soy un buen jugón de este tipo de aventuras. ¿Me podéis decir si hay más juegos similares?

Rubén. E-mail

NA. ¡Mola la mezcla de aventura, puzzles y puntero, eh Rubén! Another Code ha sido uno de los superventas para DS, y uno de los juegos mejor puntuados por las revistas. Del mismo estilo tienes también Lost in Blue, un juego muy interesante que la verdad es que ha pasado inadvertido para todo el mundo. Si lo encuentras en las tiendas, no dudes en probarlo. Claro que lo mejor está aún por llegar. Mucha atención al último bombazo que se ha presentado en el E3: **Hotel Disk: Room 215**. Tu amigo ha desaparecido de forma misteriosa en un hotel. Las pistas llevan hasta una extraña habitación, en la que... ¡alucina!, todos los deseos se cumplen. Los nuestros serán buscar pistas, resolver puzzles, hablar con los huéspedes y pasarlo en grande. ¿Cuándo? Finales de año

PIRATAS DEL CARIBE

Saludos nintenderos. He visto el tráiler de 'Piratas del Caribe 2' en el cine y ya estoy deseando ver la peli y probar el juego. ¿Saldrá para mi DS?, ¿cuándo?
Emilio. Barcelona

NA. Piratas 2: el cofre del hombre muerto se estrena en **julio en USA**, y en **agosto en España**. Pero el juego estará listo antes, a finales de junio para ser más exactos. Buenavista Games lo firma en las versiones para DS y Game Boy, donde disfrutaremos de una buena aventura de piratas, con mucha acción y ritmo de juego. Pero te vamos a dar una noticia que te va a alegrar aún más. ¿A que no sabes qué juego de Piratas pudimos ver a puerta cerrada en el E3? ¡Sí, la tercera parte! La película ya está en marcha, y el juego tiene una pinta de flipar. ¿Qué si saldrá para Nintendo? Apunta, apunta: lo veremos en Wii. ¡Toma primicia!

BOMBAZOS PARA WII

He visto lo que se ha publicado de Wii, y estoy alucinando. Lo de Smash BROS. es total. ¡Qué bueno! ¿Sabéis si habrá más versiones de las grandes sagas para la nueva consola? Es muy importante para mi. Muchas gracias.
Rodrigo. E-mail

NA. Estate tranquilo, Rodrigo. Wii ya se ha asegurado los mejores títulos del universo, tanto si hablamos de estrenos y novedades, como si pensamos en las grandes sagas. Además de Zelda: Twilight Princess, que será un juego para el lanzamiento, el genial Miyamoto ya trabaja en un nuevo Starfox que... ¿te lo imaginas con el mando de Wii? Y no sólo el maestro Shigeru está que se sale aquí, también el señor Eguchi, director de Animal Crossing, ya ha avanzado que en el nuevo AC para Wii podremos cortar árboles con el mando, hacer agujeros o pescar. Y si la consola está conectada a Internet, nuestros amigos nos dejarán notas o nos harán regalos. Pero hay más. Grasshopper, los de Killer 7, informan de que tienen en desarrollo nuevo juego para Wii. Se llamará Heroes y tendrá el estilo único que caracteriza a estos desarrolladores, listos para ofrecer nuevas experiencias.



Para jugar al misterioso Hotel Dusk, tendremos que coger la consola como si fuera Brain Training.

EL ARTISTA DEL MES



Humberto Fernández, de Potes, en Cantabria, es un nintendero de pro (que nos lo ha soplado) y por lo que se ve un dibujante con mucho estilo. Como sabemos que te pirras por Samus y sus cosas, aquí tienes este Metroid de premio.

¡Metroid Prime DS para ti!

¡Y EL MES QUE VIENE, OTRO BOMBAZO DE REGALO!

P+R

(Pregunta Rápido, que esto está que arde)

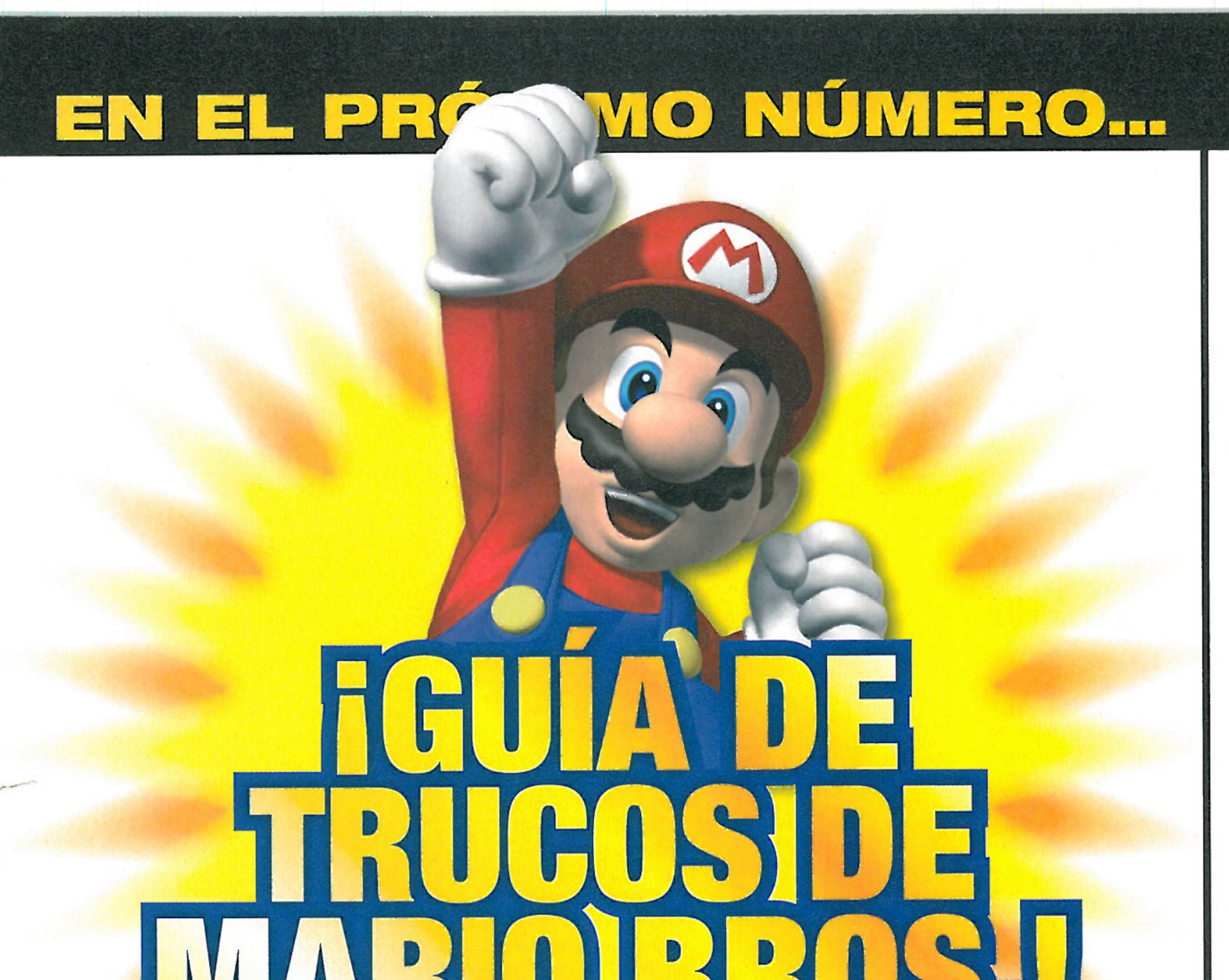
ADEMÁS DE SONIC Y MONKEY BALL, ¿SEGA TENDRÁ NUEVOS JUEGOS PARA WII?
Sí, claro. La compañía ha anunciado que pondrá en juego nada menos que 7 títulos para Wii hasta marzo de 2007.

¿ES CIERTO QUE TRAUMA CENTER SALDRÁ PARA WII?
Sí, cierto, cierto. Su título será Trauma Center: Second Opinion, y además estará listo el día del lanzamiento.

¿SABÉIS CUÁL ES EL ÚLTIMO JUEGO DE LA SERIE BRAIN TRAINING QUE HA SALIDO EN JAPÓN?
Te diremos el último que va a salir: Common Sense Training for Adults, para octubre.

¿ES VERDAD QUE NINTENDO NO VA A LANZAR UNA NUEVA GAME BOY?
Pues sí, lo han dicho oficialmente durante el E3: hubo rumores sobre una nueva GB en su momento, pero no, finalmente no habrá nuevo diseño. ¿Es que no te basta con la flipante Game Boy Micro?

EN EL PRÓXIMO NÚMERO...



¡GUÍA DE TRUCOS DE MARIO BROS.!

¡Vamos a darte las claves, las mejores estrategias, los consejos más útiles, para acabar el nuevo Mario en tiempo récord!



¡¡ÚLTIMAS NOVEDADES PARA NINTENDO Wii!!

● **LOS NUEVOS ÉXITOS QUE SE ANUNCIAN PARA Wii.** Juegos que aún no conoces, proyectos, última hora, todo sobre la nueva consola...

POKéMON MYSTERY DUNGEON

● **PRONTO HABRÁ NUEVO POKéMON PARA DS.** ¡Y querrás saber cómo se juega, de qué va, qué pinta tiene! ¡Aquí lo encontrarás!



NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

Staff

Director:
Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte:
Susana Lurguie
Redactor Jefe:
Javier Domínguez
Maquetación:
Augusto Varela, Patricia Barcenilla
Secretarias de Redacción:
Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones
Colaboradores: J. C. Herranz, D. Gómez, G. Andrades, Patricia Cahue, G. Pedernal, E. Pérez-Durías, J. P. Ordóñez, Héctor Domínguez, Juan Palacios, J.C. Ramírez

axel springer

Edita: AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.
Directora General:
Mamen Perera
Director de Publicaciones de Videojuegos:
Amalio Gómez
Subdirector General Económico-Financiero:
José Aristondo
Director de Producción: Julio Iglesias
Directora de Distribución y Suscripciones:
Virginia Cabezón
Director de Sistemas: Javier del Val
Subdirectora de Márketing:
Belén Fernández Zori
Coordinación de Producción: Roberto Rodas

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director Comercial: José E. Colino
Directora de Publicidad: Mónica Marín
Jefes de Publicidad:
Gonzalo Fernández, Rosa Juárez
Coordinación de Publicidad: Mónica Saldaña
C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid
Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632

REDACCIÓN
C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid
Tel. 902 111 315 . Fax: 902 120 448
nintendoaccion@axelspringer.es

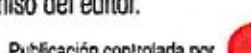
Suscripciones: Telf. 902 540 777
Fax: 902 540 111
Distribución: Dispaña.
C/Orense, 12-14 - 2ª planta
Oficinas 2 y 3
28020 Madrid Tel. 914 179 530
Transporte: BOYACA. Tel. 917 478 800
Imprime: COBRHI, S.A.
Tel. 918 844 018. Ajalvir (Madrid)
Depósito Legal: M-36689-1992
© 1993 Nintendo. All Rights Reserved.

"Nintendo", "Nintendo Entertainment System", "N.E.S.", "Super Nintendo Entertainment System", "Super NES", "Game Boy", "Nintendo Acción" and "Mario" are trademarks of Nintendo.
Todos los títulos aparecidos en esta revista son marcas registradas o copyrights de Nintendo of America Inc. Adicionalmente, los siguientes nombres son marcas registradas o copyrights de las firmas señaladas: TM, © y ® en juegos y personajes pertenecientes a compañías que comercializan y autorizan estos productos.
NINTENDO ACCIÓN no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados.

Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor.



Publicación controlada por





Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.



POLIEXITOS
envía un mensaje con TONOS97
+ un espacio + código al 7494
O LLAMA AL 806 52 60 87
envía TONOS97 + espacio + algo que identifique (título,cantante) al 7494
ej: TONOS97 85302 al 7494 si quieres descargarte la tortura
busca politonos
CINE TV
83705 Zelda
83754 Kingdom Hearts
83737 Dragon Ball Z
82172 Barcelona
89075 Hips dont lie
84207 El Padrino
84437 Shin Chan
84724 El bueno, el malo y el feo
89076 Opa yo viazé un corra
89051 Muñeca de trapo
84487 We are the champions
85351 Zapatillas
84440 El señor de los anillos
84362 Champions League
83750 Super Mario Brothers
84064 Darth Vader M imperial
80011 Mision Imposible
80137 Buffy Cazavampiros
83739 Final Fantasy
83706 Worms
top polifónicos
83250 Selección Española
83188 Real Madrid
83189 Athletic De Bilbao
84855 Amunt Valencia
83259 Sevilla F.C.
85333 You'll never walk alone
82273 Els segadors
84492 Himno de Galicia
84490 La Internacional
84436 Centenario Real Madrid
84499 Himno de riego
82124 Atletico De Madrid
83192 Betis
85477 Himno de Valencia
84493 Asturias patria querida
84032 Real Sociedad
82935 Noches de bohemia
82652 Fiesta Pagana
89222 Dejame verte
89202 Amo a Laura
HIMNOS DE FUTBOL ESPAÑOLAS
84940 Sexo en Nueva York
83883 Fraggle Rock
80682 La Familia Munster
80062 La Pantera Rosa
80174 Expediente X
84231 Bar coyote
85083 Aqui no hay quien viva
85529 El último mohicano
80067 El Exorcista
80096 Pulp Fiction
80108 Benny Hill
88171 Anuncio Audi A4 - I got life
85606 Vals de Amelie
85607 El pajaro loco
85889 Solo tu encuentras leña
85894 Popcorn - Anuncio Clio
85551 Torrente 3
84937 Kill Bill - Silbido
84560 Curro Jimenez
84695 Shrek
84999 CSI Miami
85441 Verano azul
83711 Super Mario 1
83757 Sonic The Hedgehog
83753 Tetris
83713 Sim City
83720 Super Mario Brothers 3
83726 F-Zerox
83731 metal Gear Solid 2
83738 Final Fantasy 6
83748 Metal Gear Solid
83745 Resident Evil
83744 Bubble Bobble
89405 Llamada Perdida
89475 beat of my heart
89477 Sideral
89478 Beep
89496 Henna
89499 Mais que nada (An TV Joga bonito)
89500 SOS (Rescue me)
89502 Puede ser
89503 Dont bother
89504 Una noche mas
89505 Fiera inquieta
89507 Born in the USA
89506 The final countdown
89508 Walk like and egyptian
89509 One thing
89510 Take my breath away (Top Gun)
89511 Independent women pt 1
89512 La fuerza neta del amor
89513 Mirame
89514 Angelito
89516 Fiesta
89517 Control myself
89518 So sick
89519 Never leave you ooh ohh ohh
89520 SOS
89521 Goleador
89402 Mais que nada
89404 Franz Ferdinand
89344 La noche me resbala
89358 Salir corriendo
89359 Las malas lenguas
89362 Because you live
novedades
PERSONALIZA TUS ICONOS Y LA APARIENCIA GENERAL DE TU MÓVIL CON LOS TEMAS
Angeles 10050
MENUS
envía un mensaje con TMA54 + un espacio + código al 5477
Mariquitas 10053
EMOCIOTEMAS
10070 10071 10072 10073
muchos mas
10059 10060 10061 10062 10064
10065 10066 10067 10068 10069
10045 10046 10047
10048 10049 10057
PREPÁRATE PARA EL MUNDIAL 2006
¡¡¡Todo lo que necesitas para ser el mejor hincha DE TU PAIS!!!
para descargarte una FOTO BANDERA ENVIA MMS50 AL 7808
para descargarte POLI HIMNO ENVIA TONOS62 AL 7494
para descargarte JUEGO DEL MUNDIAL ENVIA JAVA58 AL 7808
1496 World Football 2006
1495 Playman Futbol Mundial
Alemania, Angola, Arabia Saudí, Argentina, Australia, Brasil, Corea del sur, Costa de Marfil, Costa Rica, Croacia, Ecuador, España, Francia, Ghana
Holanda, Inglaterra, Iran, Italia, Japón, Mexico, Paraguay, Polonia, Portugal, República Checa, Serbia, Suecia, Suiza, Togo
WWW.SINFINDEJUEGOS.COM
SOLO LAS ULTIMAS NOVEDADES PARA MOVILES
Atención al cliente (10-17 h) 902 01 01 27
¡¡¡CHATEA DÓNDE Y CÓMO QUIERAS!!!
xMESSENGER PARA MOVILES
¡¡¡TU MESSENGER EN TU MÓVIL... DESCARGATELO Y CHATEA!!!
¡¡¡TODOS TUS CONTACTOS DE MESSENGER EN TU MÓVIL!!!
ENVIA MSX18 + ESPACIO + 2269 AL 7494
¡¡¡sólo tienes que descargártelo y comenzar a chatear!!!
MUSICAREAL
RECHAZA IMITACIONES
ARTISTAS ORIGINALES
Para descargarte tu canción envía MUSIC19 + un espacio + el código de la canción que quieres al 7808
Hung up 5375
4461 Navajita Platea Noches de bohemia
4290 El Efecto Mariposa No me crees
5457 Soraya Arnelas Mi mundo sin ti
7258 ZANIE MEANY (AN ADIDAS MUNDIAL 06
6927 Huecco Rumbatom pa mi guerrera
Úsalos como tonos de llamada o de mensaje
4288 Merche Eras tu
3871 C.Baute Te regalo
2790 DJ Tiesto Traffic
3680 ROCKY 3 - EYE OF THE TIGER
3679 EL PADRINO
3678 MISIÓN IMPOSIBLE
6664 REGRESA A MI
5628 SORRY
4318 SOY GITANO
7304 THE TIME OF OUR LIVES
2762 SIN TI NO SOY NADA
4286 COMO EL AGUA
7253 TU CINTURA
5613 EL DESEO ES COSA DE DOS
3571 SPEED OF SOUND
5614 MY HUMPS
4285 LA LEYENDA DEL TIEMPO
3798 LONELY
2726 BOHEMIAN RHAPSODY
5461 ELLA Y YO
2652 CUANDO ZARPA EL AMOR
2777 BUSCATE UN HOMBRE QUE TE QUIERA
3581 LA CAMISA NEGRA
2817 DIAS DE VERANO
3711 EL VAQUILLA
6622 Hips dont lie
6674 EDURNE DESPIERTA
5456 Reggaeton 02 Mala
2718 Queen We are the champions
2834 Iron Maiden The number of the beast
5399 Fito y Fitipaldis La casa por el tejado
4364 U2 With or without you
5447 John Lennon Imagine
2180 Mike Oldfield Moonlight shadow
ESTOPA
2817 Amaral Dias de verano
3432 Don Omar Pobre diabla
CHAYANNE 6905 TE ECHO DE MENOS
EL CANTO DEL LOCO
6640 Zapatillas
6639 Besos
6638 Volvera
6637 Son sueños
6636 Insoportable
6635 Eres un canalla
6634 A contracorriente
6633 7 vidas
6632 Si pudiera tenerte
6631 Laura
6150 Besos
5066 Pussycat Dolls Don't Cha
EL KOALA
6911 Opá yo viazé un corrá
MECANO
TOP TONOVOCES
UTILÍZALAS COMO TONO DE LLAMADAS O DE TUS MENSAJES, TE PARTIRÁS DE RISA
TONOVOCES
envía un mensaje con POL82 + un espacio + código al 7808
O LLAMA AL 806 52 60 87
77762 Como el luisma no se entera
77158 Darth Vader
77258 Coge el puto telefono cabron!
77176 Españoles Franco ha muerto
79262 Un cigarrito no tendrás
77257 Manolo cabeza webo
77786 Que pasa neeeeeeeeeng!
77325 Nos hacemos unas pajillas
77239 Tienes un mensaje nuevooooooo
77435 Osea te cojo el telefono
77446 Son tus amigos pa joderte
77472 Que soy el telefono cogerme!
77639 Ir para nada es tontería
77281 Cogelo que es tu camello
77287 Coge el telefono que esta sonando
77166 Doctor Maligno
77286 Arranca llevo manos libres!
77223 Formula 1
77253 Soy el puto movil
77102 Ruidos de jungla
famosos
70527 Bernardo Camera Café TonoMIX
77479 Risa bebe
77251 Mensajeeeeeeeeeeee
77894 Richard coge el teléfono que viene el payo verde
Carcajada
77650 Cerco policial
77441 Es tu jefe para tocarte los huevos
77386 Que poderio tengo en el coño
FOTOFONDOS TOP
envía un mensaje con WAP33 + un espacio + código al 7494
O LLAMA AL 806 52 60 87
41084 anim116 telma 35365 35559
47051
37768 39252 42206 36215
35955 36155 36164 39255 39923 41490
45007 45550 45578 45497 45534 46505
45604 45480 45494 37607 47043 46930 42208 42816
44019 35209 35226 35546 36170 36213 36326 36329
36337 36442 36455 36523 36613 37187 37489 35561 35568 39000
39024 39074 39095 4108 39922 47941 47944 47945 47946 47947
47349 46855 46956 46957 47848 47849 47850 47842 47843
46949 46950 47844 47835 47836 47837 47839 47840 47845 47846 47918
NUEVOS
HTTP://WAP.SINFINDEJUEGOS.COM
¿TODOS LAS FOTOS... CONFIG AL 7808
TAMAGOCHIS
No lo dudes, ADOPTA UNO. -Gráficos impresionantes. -+ de 15 acciones diferentes. -Diferentes personalidades.
Pavo 1916
Hamster 1918
Panda 1545
Perro 1546
Flipao 1690
Rapero 1691
Criada 1917
Gato 1689
Pato 1912
Pez 1915
Conejo 1688
¡¡¡SÉ EL PRIMERO EN DESCARGARTELAS!!! ENVÍA PET16 + (ESPACIO) CÓDIGO DE TU MASCOTA AL 5477
¡GARANTIZADO!
Comprueba que tu móvil es compatible con el servicio que quieras en nuestra web www.nombredeldiseño.com o, si lo prefieres, llámanos a nuestro servicio de atención al cliente y te atenderemos encantados, de lunes a viernes, de 10.00 a 17.00 horas. Si el contenido pedido no es compatible con tu móvil te enviaremos otro contenido de tu elección del mismo tipo que sí lo es. Si algo falla en la descarga de tu pedido siempre te lo enviaremos de nuevo. ¡Garantizado!
Más información consultar en info@sinfindejuegos.com o visita la web www.sinfindejuegos.com

ME LLAMAN VELOCIDAD.

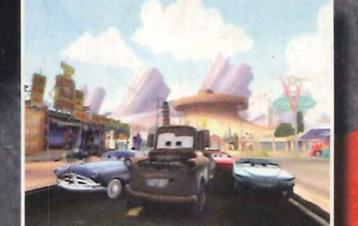
MÍRALO. CONDÚCELO. SIÉNTELO.

Disney · PIXAR





¡Haz que tus amigos muerdan el polvo con el modo multijugador!



¡Descubre el mundo abierto de Radiador Springs!



¡Llega hasta la meta con más de 10 personajes jugables!





¡Quema tus ruedas en más de 30 carreras y mini-juegos!

JUNIO 06



PIXAR
ANIMATION STUDIOS



www.carsvideogame.es













NINTENDO GAMECUBE.

NINTENDO DS.

GAME BOY ADVANCE

Cars©Disney/Pixar, not including underlying vehicles owned by third parties; Dodge®; Hudson Hornet™; ©Volkswagen AG; H-1 Hummer®; Model T™; Fiat™; Mack®; Mazda Miata®; Kenworth®; Chevrolet®; Peterbilt®; Jeep®; Mercury™; Plymouth Superbird™; Cadillac Coupe de Ville®; Ferrari®; Fairlane™; Petty®. "Playstation", the "PSP" logo and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox Logos are registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft.Nintendo, Nintendo DS, Nintendo Gamecube, Gameboy Advance and their respective logos are trademarks of Nintendo.